
掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.213
专题企划
那些真真假假的节日
研究中心
口袋妖怪X·Y
3DS
下崽工房
怪物猎人4
讨鬼传/灵魂献祭
特快专递
索尼克 失落世界
3DS
攻略透解
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱
3DS
PSV
超级机器人大战 扩展行动（7~8章）
PSP

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年11月28日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第215辑上公布，敬请关注。

一等奖



1名 任天堂FC红白机30周年纪念版T恤

二等奖



任天堂俱乐部原装3DS LL充电底座 1名

三等奖



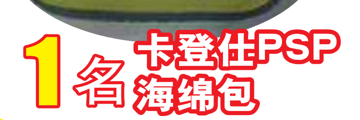
1名 卡登仕PSP海绵包



1名 卡登仕3DS/NDSi海绵包



1名 原生铜HDMI数据线



1名 原生铜USB数据线

《掌机王SP》第211辑中奖名单

一等奖 2名：动力堡垒

城市	姓名
南宁市	程梦宁
广州市	李惠名

二等奖 4名：掌机周边

城市	姓名	城市	姓名
个旧市	宫奥	柳州市	潘鹏泽
上海市	顾文韬	厦门市	向亦君

《掌机王SP》第211辑DVD问答—中奖名单

3名



北通原生铜微型数据线

城市	姓名
汕头市	纪祯洪
苏州市	杨天远
北京市	张剑

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgk—ing@263.net查询。

※由于211辑接到一些读者反映拿到书的时间比较晚，故原定于10月31日截止的211辑TGS抽奖活动截止时间延至11月14日，名单也将在下辑和212辑TGS中奖名单一同公布。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net



3DS 索尼克 失落世界

来见识掌机上的音速跑酷吧！

系统介绍、BOSS打法、关卡难点解说



蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱

3DS/PSV 黑暗骑士降临 流程攻略 全收集要素 奖杯心得



3DS 口袋妖怪 X·Y

游戏重要设施一览，卡洛斯三大图鉴精灵全收集，以及第六代的全部特性、技能资料



那些真真假假的节日

各式传统节日在游戏中的特殊表现，小品ACG中的原创纪念日



封面用图：刀剑神域 虚空碎片
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.213

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：DFJk415





CONTENTS 目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机王自由谈

专题企划

攻略透解

研究中心

下崽工房

市场动态

专区地带

掌门人

其他

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

任天堂发布2013财年前二季度业绩，营业利润赤字





10月30日，任天堂发布了2013财年上半年（2013年4月1日～2013年9月30日）的业绩情况。根据财报显示，该周期内任天堂共创销售额1965亿8200万日元（其中海外市场占比65.7%，达1291亿日元），同比下滑2.2%；营业利润为232亿7800万日元的损失，产生赤字的主要原因在于为了扩大销售成绩而付出的高额宣传费、以及面向Wii U开发的新作研发费等；经常利润为12亿4800万日元；季度纯利润为6亿日元黑字，这主要得益于日元汇率的降低，由于汇率差价所带来的获益达到了183亿日元，大大改善了纯利润情况。

2013财年上半年，任天堂平台缔造了不少脍炙人口的大作。在日本国内，4月份发售的《朋友聚会 新生活》热卖163万套，除了任天堂本家的作品之外，第三方厂商也是热卖作品续出，在日本国内市场维持着出色的成绩。海外市场方面，《立体动物之森》今年6月份开始在欧美地区发售，上半财年售出201万套（全球该时期共售出249万套），截止上半财年结束，该作品在全球的累计销量已经达到了635万套。临近上半财年结束发售的《路易的鬼屋2》在本财年继续热卖，上半财年共售出191万套，累计销量达313万套。而《马里奥与路易RPG4》、《大金刚王国 回归 3D》等本财年发售的产品也是成绩喜人，累计销量分别达到137万套和119万套。上半财年，3DS硬件共售出389万台（全球累计3498万台），软件则售出2738万套。

家用机Wii U依然苦战，任天堂力推的大作《皮克敏3》于7、8月份先后于日本和欧美地区发售，但成绩并不理想，成绩同样尴尬的还有《塞尔达传说 风之杖HD》。尽管任天堂下了一定的功夫，但Wii U无论是软件还是硬件销售依然没什么起色，本财年上半年，Wii U硬件仅在全球售出46万台，软件则为630万套。

在已经退出主流舞台的NDS，本财年上半年共售出10万台硬件和525万套软件；而Wii在该周期内则售出了47万台硬件以及1490万套软件，我们可以发现，即便是和前辈Wii比，Wii U的成绩也显得没那么漂亮。

虽然上半财年表现一般，但任天堂表示今年4月24日对外发布的2013财年目标并不会改变。其中3DS硬件财年销售目标为1800万台，软件8000万套；Wii U硬件财年销售目标900万台，软件3800万套。任天堂表示，今年10月份在全球发售的《口袋妖怪 X・Y》的热卖为平台的进一步普及做出了巨大贡献，而在海外市场推出的去掉了3D功能的新版本主机2DS的发售，也有望在年末商战中进一步扩大用户群，使3DS平台得到进一步普及。从目前来看Wii U要实现财年销售目标恐怕比较严峻，不过任天堂表示，今年年末到明年年初，任天堂将会积极地布局本社强力品牌的推出，从而挽回其销售势头，除了《Wii派对U》、《超级马里奥3D世界》两款大作之外，Wii U的降价让利销售也会为其销量复苏做出贡献。

事件 EVENT

索尼发布2013财年第二季度业绩，游戏部门继续亏损



10月31日，索尼集团发布了本财年第二季度（2013年7月1日～9月30日）的业绩情况。本财年第二季度，索尼集团共创收1兆7755亿日元（同比增加10.6%），营业利润148亿日元（同比下滑51.2%），税前季度纯利润为60亿日元（同比下滑69.6%），归属于股东的季度纯利润为193亿日元赤字（去年同期为155亿日元赤字）。本季度的增收主要在于汇率带来的利好影响，以及智能手机销售方面的大幅提升。另一方面，2012年9月出售化学产品相关业务带来的影响，以及摄像机、卡片数码相机等产品的减收等原因，如果以去年同期的汇率来计算的话，那么销售额其实是比去年同期下滑了9%的。

玩家们所关注的游戏领域，由于汇率的利好影响，销售额相比去年同期增长了5.1%达到了1557亿日元。但是，如果以去年同期的利率来计算的话，则是减收14%，造成减收的原因，主要在于PS2、PS3以及PSP在硬件销量有所降低。但另一方面，PS3的软件销量相比去年同期则有所提升。据悉，本财年第二季度，PS3共出货200万台（去年同期PS3与PS2的累计出货量为350万元）；PSP和PSV共计出货80万台（去年同期为160万台）。游戏部门的营业损益方面，该季度为8亿日元的赤字，而去年同期则是23亿日元黑字。尽管软件销售情况有所提升，但是PSV的降价销售等策略，因此在损益方面相比去年同期有所恶化。

索尼也重申了2013财年游戏业务相关的出货目标，其中家用机（PS3和PS4）计划出货1500万台，掌机（PSV和PSP）计划出货500万台。本财年前两季度，家用机方面的出货量为310万台，掌机方面的出货量为140万台，因此如果索尼想要达成计划的销售目标，必须在年末和春季的商战中做出巨大的努力。

事件 EVENT

Capcom发布2013财年第二季度财报，业绩再创新高



Capcom于10月31日发布本财年第二季度（2013年7月1日～9月30日)的业绩情况。根据财报显示，该季度Capcom共创收532亿3400万日元，相比去年同期提升16.9%；营业利润75亿900万日元，相比去年同期提升15.2%；经常利润81亿9000万日元，同比增长34.8%；该季度纯利润为49亿5000万日元黑字，相比去年同期提升20%。Capcom顺利实现了增收增益，这也是自2001年公开财年业绩状况以来，Capcom在销售额、营业利润、经常利润和纯利润方面，所有项目全部刷新过去最高记录。

从公司各业务部门的业绩情况来看，游戏所在的数字内容部门表现突出。万众瞩目的《怪物猎人4》粉丝群非常忠实，该季度内出货280万套（截止2013年10月15日，出货数量已经突破300万套），此外，《龙之信条 暗黑崛起》（PS3/Xbox 360）也实现顺调推移，而《生化危机 启示录 揭幕版》（PS3/Xbox 360/Wii U/PC）、《逆转裁判5》（3DS）也基本上都按照原定的计划达成了销售目标。另一方面，以海外市场为目标的《失落的星球3》（PS3/Xbox 360/PC），由于欧美市场的竞争过于激烈，因此陷入了苦战。网络游戏方面，

《怪物猎人 边境 G》（PC、Xbox 360）表现依然出色，为了进一步扩大事业版图，在中国台湾地区开始运营网页游戏《鬼武者Soul》，甫一上线就获得了人气排名No.1的好成绩，对于去年刚刚设立的当地法人来说，可谓是一个良好的开端。鉴于以上原因，数字内容部门该季度创收375万1000万日元，同比增长7.2%；营业利润53亿8000万日元，同比下滑6.9%。

娱乐街机部门，柏青哥业务由于9月份发售的《鬼泣4》的销售情况好于预期，为贩售扩大带来了极大的牵引作用，提升了收益。而业务用机器方面，也由于新型机种的投放而获得了较好的收益。因此，本季度街机娱乐部门共创收89亿2100万日元，同比提升148.2%，营业利润为25亿1900万日元，同比提升88.5%。

事件 EVENT

NBGI发布2013财年第二季度业绩



11月6日，NBGI发布了2013财年第二季度（2013年7月1日～9月30日)的业绩情况。该季度，NBGI创收2285亿2800万日元，相比去年同期提升2.7%，尽管如此，营业利润方面则相比去年同期下滑了4.9%，为263亿8900万日元。此外，经常利润为285亿5300万日元，相比去年同期微增1.8%，而该季度纯利润为196亿700万日元，同比提升13.2%。

内容事业方面，家用游戏的《乔乔冒险奇遇记 全明星大乱斗》、《迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活》都取得了非常不错的销售成绩，而在上一个财年发售的“《太鼓之达人》系列”也依旧继续热卖。网游方面，《海贼王 伟大收藏》、“《机动战士高达》系列”、“《偶像大师》系列”等社交游戏依然表现出色，而面向智能手机推出的游戏作品，也获得了较为稳定的收入。影像音乐内容方面，《宇宙战舰大和号2199》、《LoveLive》等多款新作成绩喜人，与动画相关的音乐作品也得到了顺调推移。综合下来，内容事业部门该季度创收1230亿5500万日元，同比增长5.5%，部门利润为217亿6300万日元，相比去年同期增长了8.1%。由于内容事业部门的出色业绩，NBGI上调了整个2013财年的预期业绩情况。

此外，从长远来看，未来NBGI将会致力以IP为轴心，向各个领域提供商品和服务，进一步加强其“IP轴战略”。在现有IP的基础上，公司也会以新作动画《吃豆人和幽灵冒险》为核心，展开各项商务活动，培育出新的强劲IP，同时也会迅速应对日益发展变化的环境，以中长期的视野来整备和完善开发环境。在网络内容业务方面，公司也会迎合用户的嗜好变化投入新作、并对已发售作品进行定期更新，使其得到稳定的发展。家用游戏方面，在继续投放人气系列作品的同时，公司也会强化下载专用游戏、强化活用网络功能的游戏元素。街机方面，在开发、销售用户所喜爱的街机设备的基础上，也会在商业化元素上也会做出多样化的对应。

11月1日

前段时间刚刚为大家报道过，SEGA Sammy的子公司SEGA Dream将会接收Index的业务的消息，本日，SEGA宣布，SEGA Dream将于本日起正式接手Index的业务，并把原来的公司名改为Index。新生Index的代表董事社长，将继续由SEGA Sammy的鹤见尚也担任，而因《如龙》等知名作品而为玩家们所熟知的SEGA著名制作人名越稔洋也将担任公司董事。Index旗下的Atlus拥有大量玩家们所喜爱的游戏IP，Index因经营不善而导致业务让渡曾经让玩家们担心这些知名游戏系列今后的动向，而此次正式并入SEGA，也算是一个能够令人接受的结局。这次新生Index的开始运作，也意味着其业务开始正式回到正轨。

硬件 HARDWARE

决战年末！索尼推出多款PSV超值套装

今年10月中旬，索尼强势推出多种颜色的新版PSV-2000型主机，但由于对手3DS过于强劲的游戏阵容，所收到的效果只能说是差强人意。眼看年底商战将至，PSV的大作游戏阵容也即将到来，11月5日，SCEJA再度公布了3款将于年底发售的PSV超值版套装，志在一扫PSV现在萎靡的状态。



据悉，这次的“PSV超值包”将分为“浅蓝/白”、“酸橙绿/白”、“粉红/白”三个版本推出。超值包中除了对应颜色的PSV-2000型主机之外，还包括容量为16GB的PSV专用记忆卡一张、与对应主机颜色相搭配的主机收纳包一个，以及PSV-2000专用屏幕保护膜一张。这意味着，玩家只要购买这个套装，就可以同时拥有各种实用周边，买回家后就可以立即畅享PSV的游戏魅力。



不仅如此，这款超值包中还同捆了下载码，玩家利用它，就可以下载免费下载《到哪里都在一起》、《小猫也在一起》的PS官方模拟器版本合集。其中《到哪里都在一起》原本于1999年发售于PS平台，玩家们所熟悉的多罗猫便是诞生于这款作品，这款游戏当时还有一个特色就是可以和当年发售的小型携带终端PocketStation进行联动，随时随地和游戏中的角色交流。而《小猫也在一起》则是该作品于2000年推出的资料片。这两部作品的官方模拟器合集将于今年12月3日发售，售价为800日元，而购买PSV超值包的玩家可以免费获得，可谓又省下了一笔开支。



而为了再现游戏当时的原汁原味，SCEJA也将于今年12月3日免费提供名为“PocketStation for PSV”的应用下载，玩家只要下载该应用，就能在PSV屏幕上显示当年令人怀念的PocketStation的单色画面。（注：对于加入PS+的会员来说，已经可以于11月5日提前下载“PocketStation for PSV”这一应用。）

11月5日 Square Enix宣布，《DQM2》的3DS重制版《勇者斗恶龙怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议的钥匙》将于2014年2月6日发售，卡带版和数字下载版的售价均为5490日元。在游戏发售同日，也将推出本作的3DS LL主机同捆版，售价为24390日元（约合人民币1510元）。此外，玩家还可在SE的官方网络商店e-Store购买本作的特别版，这个特别版中除了游戏卡带之外，还会附带游戏中的主角伊鲁和露卡的迷你手办挂绳一根，售价为6990日元。另外，SE也宣布，在不同的店铺预定本作，将会获得不同的游戏中的下载特典，不过对于国内玩家来说意义并不大。





栏目主持：胧月 PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

2DS这一新机型对3DS在北美的销量促进作用还是非常显著的，近三周都突破了10万销量，火热程度与日本有得一拼。软件方面，日本和北美均由《口袋妖怪 X・Y》领跑，日本方面的累计销量已经压过《怪物猎人4》，美国销量虽然略落后于日本，突破300万还是不难的。另外之前让人跌破眼镜的长卖小品《逃走中》，其续作《战斗中》并没有展现出一如既往的爆发力，当然就软件自身成本而言，也是稳赚不赔了。

软件销量（日本） 2013年10月28日～11月3日

排名	变动	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	—	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター X・Y	■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元	13万7720套	309万779套	3DS
2	NEW	纸盒战机大战	ダンボール战机ウォーズ	■Level-5■S・RPG■2013年10月31日■4800日元	4万8617套	4万8617套	3DS
3	↓	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	4万7393套	302万2872套	3DS
4	NEW	实况力量职业棒球2013	実況パワフルプロ野球2013	■Konami■SPG■2013年10月24日■2980日元	3万2139套	7万121套	PSP
5	NEW	高达破坏者	ガンダムブレイカー	■NBGI■ACT■2013年10月31日■6980	3万2115套	3万2115套	PSV
6	NEW	超次次元游戏 海王星 重生1	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth1	■Compile Heart■RPG■2013年10月31日■6090日元	2万8734套	2万8734套	PSV
7	↓	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル！	■NBGI■ACT■2013年10月17日■4980日元	1万3553套	7万5997套	3DS
8	NEW	实况力量职业棒球2013	実況パワフルプロ野球2013	■Konami■SPG■2013年10月24日■3980日元	1万3339套	3万5735套	PSV
9	↓	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	7002套	386万1398套	3DS
10	NEW	青春的开端	青春はじめました！	■Honeybee■AVG■2013年10月31日■7140日元	5928套	5928套	PSP

硬件销量（日本） 2013年10月28日～11月3日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	8万6868台	386万5413台
PSV	28219台	199万7387台
PSP	3345台	38万7904台

3DS累计销量 1362万7895台

PSV累计销量 191万3494台

PSP+PSP go累计销量 1956万7004台

四周间硬件销量推移表（日本）

软件销量（北美） 2013年10月27日～11月2日

排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	平台	本周销量	累计销量
1	—	口袋妖怪 X・Y	Pokemon X/Y	■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	3DS	19万3517套	267万8096套
2	NEW	索尼克 失落世界	Sonic Lost World	■SEGA■ACT■2013年10月29日■39.95美元	3DS	1万8553套	1万8553套
3	↓	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	3DS		
4	—	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	3DS		
5	↓	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	3DS		
6	↓	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	3DS		
7	↑	口袋妖怪 黑・白2	Pokemon Black/White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元	NDS		
8	↓	超级马里奥3D大陆	Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl	■Atlus■RPG■2013年10月1日■39.99美元	3DS		
8	↓	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario & Luigi： Dream Team	■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元	3DS		
10	NEW	乐高超级漫画英雄 宇宙危机	LEGO Marvel Super Heroes: Universe in Peril	■Warner Bros.■ACT■2013年10月22日■39.99美元	3DS		

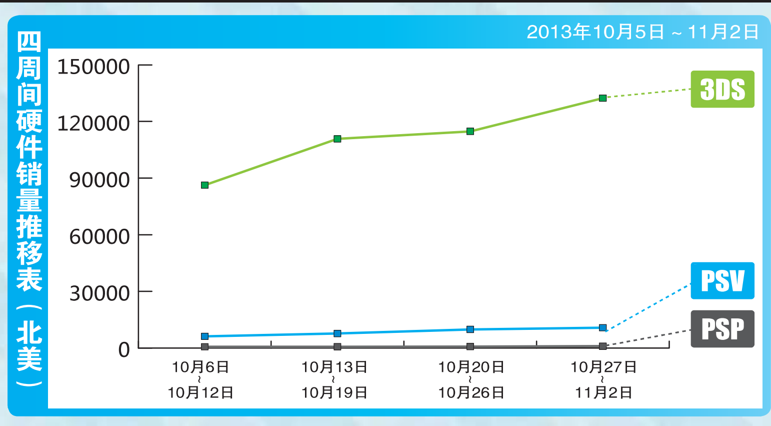
硬件销量（北美） 2013年10月20日～11月2日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	13万2356台	212万3529台
PSV	1万840台	30万6141台
PSP	1035台	9万3403台

3DS累计销量 993万8559台

PSV累计销量 148万7679台

PSP+PSP go累计销量 1974万8820台





●因为高三了所以没法入《X・Y》，只能等明年6月考完入。原因的话没有任何原因，就因为它是《口袋妖怪》！（浙江绍兴 潘逸辰）

●当然是《初音未来 未来计划2》，游戏人物很可爱，歌也很好听。（北京 王云龙）

●《怪物猎人 边境 G》，PSV上目前惟一的《怪物猎人》啊……（广东汕头 纪祯洪）

●希望《初音未来 未来计划2》能收录《千本樱》。（上海 景思清）

●《救世之吻》会很有趣的样子。想看一看《最终幻想X/X-2 HD》的经典场景。《交响旋律 最终幻想 谢幕》，我买了前作，希望能有优惠。（广东广州 杨洪）

游人望远镜

栏目主持
虫无兮

最近这几天逐渐降温，本想感慨“冬天就快要到了啊”，但是仔细一想，11月不就是冬天吗？为求保险上网查了一下，发现把11月算作秋天的人也有，算作冬天的亦不在少数。有人以月份做基准，有人则是根据节气下定义，这可真是愁煞我也——就在这种怎样都好的话题当中，来开始本辑的《游人望远镜》吧。



坂口博信

“《最终幻想》系列”生父

FF同学会！

11月4日



虽然这个系列的金字招牌已渐渐褪色，但是曾经能够左右主机命运的《最终幻想》还是活在许多玩家的心中。



吉田修平

索尼全球工作室总裁

这个，不会让人觉得很怀念吗？

11月5日



对于突然诈尸的Pocket Station，我的意见和马修哥差不多。当年作为PS的便携周边确实挺有创意，如今原原本本将其作为PSV的软件就让人有点闹不明白了。



小岛秀夫

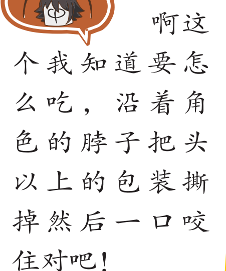
Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

从工作人员那里得到了《魔法少女小圆》的美味棒。

11月5日







啊这个我知道要怎么吃，沿着角色的脖子把头以上的包装撕掉然后一口咬住对吧！

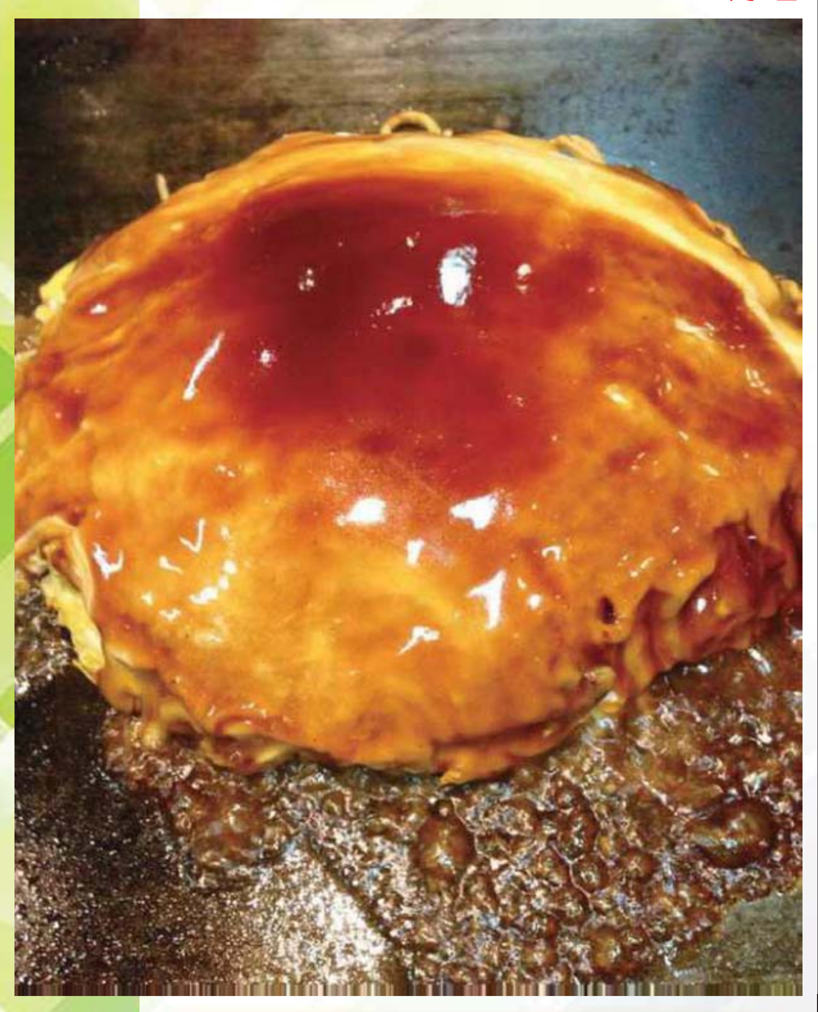


小林裕幸

Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《生化危机6》等作品监督

今天的午餐是：芝士蛋现代烧（关西风什锦烧的一种）。

11月4日



小林发食物照片也就算了，总是挑晚上的时候发，这是要报复社会吗？



中裕司

“《索尼克》系列”生父

当了一回卖爆米花的。在幼儿园的跳蚤市场上第一次做出了爆米花，好开心呀。

11月3日



从索尼克到爆米花，两者都具有爆炸性的外表，不同的是爆米花会在电影院里长存，而索尼克可能只留下传说。



樱井光俊

Spike Chunsoft社长

黑白美降临！

10月29日

黑白熊和黑白美虽然长得类似又有（捏造的）兄妹关系，不过在待遇和知名度上相差太远了啊。



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



本次的5款游戏具有一定的可玩性，不过也许是小品气息浓厚，加上总有那么些个小毛病，导致整体分数都在21分左右徘徊，未能进入“热血推荐”行列。《战国无双2》的三款HD作品就性价比而言是非常高的，有怀旧情结的老玩家或迷上《无双》不久的新玩家都可以考虑入手。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱



3DS/PSV

“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的首款掌机作品，剧情发生在家用机版的《起源》后。除了沿用系列经典的战斗系统和整体风格外，还结合掌机的触摸特性加入了“侦查模式”。



总分 22

项目	评价
动作性	★★★★☆
探索性	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

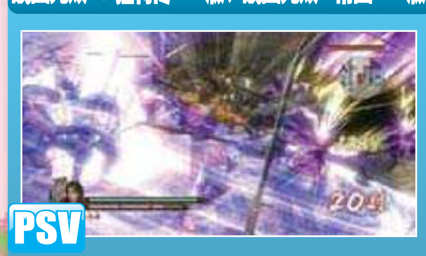
■Batman: Arkham Origins Blackgate■卡带
■Warner Bros. Games■ACT■动作
■2013年10月25日■1人■无对应周边

苍穹 作为原创作品，游戏在保持系列风格的基础上，引入了一些类似《银河战士》的探索元素，这也是制作组更换所带来的变化。自由式的战斗和潜入式的玩法都得到了保留，面对敌人或硬拼、或智取，相得益彰。各种装备的丰富功能主要体现在探索方面，没能给战斗带来变化略显遗憾，此外打斗时动作也有点缓慢。触摸操作的“侦查模式”极其关键，无论是过关还是收集都需要反复用到，不过多周目下就难免显得有些繁琐累赘了。能够自由选择BOSS的攻略顺序是本作的亮点之一，只可惜流程较短，虽然有大量的收集要素也难以弥补耐玩性上的不足。 **8**

马修 流程太短是硬伤，虽然关卡中有大量的收集要素，但纵使全数拿到也只要7、8个小时。另外多周目通关的区别也不大，在耐玩度方面较为欠缺。 **7**

虫无兮 本作整体素质尚佳，也做出了掌机版独有的特色。不过游戏中存在一些BUG，再加上自动存档的机制，运气不好的话会遇到卡死的情况，只能删档重来。 **7**

战国无双2&猛将传 HD版、战国无双2 帝国 HD版



PSV

《战国无双2》三款相关作品的高清版，PSV版没有发售实体游戏，玩家既可在《2》中体验战国故事，也可玩到《猛将传》中的佣兵演武。《帝国》则将国盗式SLG和无双的一骑当千合而为一。



总分 23

项目	评价
耐玩	★★★★★
画面	★★★★☆
系统	★★★★☆

■战国无双2 with 猛将传 HD Version、战国无双2 Empires HD Version■数据
■Koei Tecmo Games■ACT■动作・一骑当千
■2013年10月24日■1～2人■无对应周边

胧月 画面上的进化不算非常明显，不过背景、事件和敌兵的表现都很看出进步，攻击的视觉效果有所增加，镜头视野相比原作更为开阔，玩起来轻松不少。相比原作并没有增加新内容，打腻了的玩家大概不会有多少游戏动力，起码让《猛将传》的角色也能在《帝国》中使用才对啊。角色的成长和武器的取得非常月趣，读盘时间也有所缩短，加快了游戏节奏。同屏人数相比PS2版有所增加，但机能的影响还是会时不时产生掉帧现象。游戏的耐玩度整体而言非常高，故事、无限城、双六都能张弛有度地调节玩家的游戏节奏。 **7**

马修 本作的HD化中规中矩，没有达到原生的《NEXT》那样的画面级别，但比起原版还是加强了许多。游戏本身相当优秀，同时收录正传、猛将传和帝国也还是挺值的。 **8**

苍穹 虽然游戏本身内容的素质没的说，不过此次仅仅是HD化，并没有添加新要素。而且PSV版再次受到了优化技术的拖累，掉帧非常明显，甚至严重到影响C攻击的按键判定。



8

高达破坏者



PSV

虽然本作是一款高达题材动作游戏，不过登场的并不是作为机器人的高达，而是被称为“钢普拉”的高达模型，通过完成任务，玩家可以收集各种钢普拉零件来组装自己的原创机体。

总分 22

项目	评价
难度	★★★★☆
画面	★★★★★
零件数	★★★★☆

■ガンダムブレイカ-■卡带

■NBGI■ACT■动作

■2013年10月31日■1人■无对应周边

乌冬 虽然比PS3版晚出了不少，不过移植度非常高，画面可以媲美家用机版不说，还追加了家用机版升级后的内容。游戏的玩法在同类高达游戏中还算新颖，可以自己组装机体，而且零件种类丰富，涵盖了系列中的大多数热门机体，可以让玩家在游戏中也充分享受拼装钢普拉的乐趣，具有很高的中毒性。动作游戏部分则稍微简单了点，而且容易令人有重复作业感，不过可以通过网联来减轻。另外可能是厂商在移植时没有考虑到PSV的屏幕较小，字体大小还是用的家用机版，导致稍微远离屏幕就会看得有点吃力。 **8**

白菜 高频度的重复作业是一款“刷子”游戏的宿命，因此能否让玩家厌倦是作品评价的一大分水岭。遗憾的是本作机体少，BOSS重复度高，希望续作能够有所改进。 **7**

胧月 模型控的福利，优秀的画面对比家用机版几乎没有劣化，上手门槛很低，拼装机体的中毒性非常高，很快便乐在其中。不过本作的参战作品数太少，机体量也不够足。 **7**

索尼克 失落世界



3DS

与Wii U版同期推出的《索尼克》最新作，是系列在掌机平台上首次采用3D ACT的形式，关卡的安排上也与家用机版有不少差异，且可以与Wii U版联动、通过网络进行多人对战等。



总分 21

项目	评价
速度感	★★★★☆
操作性	★★★☆☆
挑战性	★★★★☆

■ソニック ロストワールド■卡带

■SEGA■ACT■动作■2013年10月24日

■1～4人■对应邂逅通信

酷洛洛 本作沿袭了系列一直以来的高速ACT风格，很多地方都可以让索尼克进行爽快的快速冲刺。相较于以往的作品，本作有一个很大的变化就是增加了大量的平台动作要素，有点向《马里奥银河》靠拢的意思。“色彩力量”系统在本作也以全新形态出现，索尼克可以变成各种特殊物体进行冒险，颇有新意。游戏的关卡数量适中，还结合3DS的陀螺仪机能加入了特殊的宇宙关卡，全程需要旋转3DS机身进行操作，但是过程缺少变化，部分关卡设计也存在硬伤，特别是不少跳跃动作由于视角不好的原因很容易造成失误。 **7**

阿鲁 作为掌机上的首款3D式《索尼克》，相比《青之冒险》从系统和关卡上都带给了玩家更多的新意，但强制用陀螺仪操作的关卡设计得比较失败。 **7**

虫无兮 新加入的跑酷要素让关卡拥有众多的攻略路线，选择保守打法还是挑战最速通关全凭玩家喜好。选择关卡重新开始时读取时间很短，方便玩家反复挑战。 **7**

纸盒战机大战



3DS

在培养精英的“神威大门统合学园”里，LBX战争模拟游戏正式开战，玩家将作为假想国哈尼斯的一员参与到战争中，并带领自己的国家取得胜利。



总分 21

项目	评价
战略性	★★★☆☆
剧情	★★★☆☆
创新	★★★★☆

■ダンボール战机ウォーズ■卡带

■Level-5■S・RPG■战略角色扮演

■2013年10月31日■1～6人■对应邂逅通信

阿鲁 虽说紧跟动画进度的本作可以看做系列正统续作，不过游戏跟正统作品还是有着很大差别的，其中最明显的不同就是加入了战略部分的内容。由于这次的主题是战争，在战场上夺城掠地自然是家常便饭，不过这部分内容实际玩起来不够爽快，夺旗、全灭敌人等任务很花时间不说，期间还会穿插强制的动作战斗，让人不得不放下触控笔进行操作，完成战斗后又要立即拿起触控笔指挥战场，多搞上几次很是心烦。不过还是有值得称赞的地方，例如简化了LBX的组装以及自由招募队友系统都是不错的改进。 **7**

白菜 新加入的战略要素虽说是个创新，但SLG部分的作业感比较沉闷，遇到要求全灭敌人的任务会让人感到烦躁。不过故事剧情非常有趣，比起动画别有一番新鲜感。 **7**

胧月 主线流程的容量非常丰富，BUG现象也比《W》和《超改装》大幅减少，新增机体的机设非常漂亮，音乐也相当优秀。机体编辑画面的操作比较复杂，应该再优化一下UI。 **7**

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 25

文 库玛

3DS

RPG 丨 角色扮演		
妖怪手表		
妖怪ウォッチ		
Level–5	日版	2013年7月11日
1～2人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信
游戏时间：100 小时以上		

继《雷电十一人》和《纸盒战机》让Level–5尝到了跨媒体计划（漫画、动画、游戏）的甜头后，今年暑期Level–5又推出此计划的第3作——《妖怪手表》。目前累计销量已过20万套的《妖怪手表》在销量上的表现可以说比较令人满意。并且游戏中丰富的元素，有趣的设定以及新颖的战斗系统也为本作赢得了不错的评价。如果是单纯地想放松身心并顺便享受一下游戏的乐趣，这款游戏将是一个不错的选择。

丰富的游戏元素

《妖怪手表》最让人感到诚意的一点可谓其丰富的游戏系统了。游戏中玩家们不仅可以使用妖怪手表来搜索隐藏在日常场景中的妖怪们，被收集的妖怪还可以通过进化和合成变成全新的形态，一些妖怪的技能也会发生改变。因此如何培养收集到的妖怪也是玩家们需要考虑的一个问题，这也给游戏方面增加了策略上的乐趣。本作中的妖怪收集除了要在特定的场景与妖怪相遇外，一些特定的妖怪还需要通过妖怪扭蛋机或者收集完指定妖怪才能得到，所以全妖怪收集也是一个让玩家们可以长时间进行游戏的保证。像小编有时在玩累了其他游戏后，偶尔还会掏出本作来刷刷妖怪，可见本作也算是属于一款细水长流性质的，可供慢慢体验的游戏。此外，使用轮盘来进行捕虫钓鱼的新颖设计多少考验了玩家们的手感和运气；在日常场景中乱入的“鬼时间”会把玩家带入另一种类似于逃生的游戏模式，供玩家暂时脱离一下任务模式换换口味；指定通缉妖怪系统会在一定时间后更新所通缉妖怪的信息，这也给游戏保持了新鲜感。游戏中还加入了跟引



▲游戏中的妖怪合成系统。

路鬼走就会获得奖励、闯红灯多次会被生剥鬼惩罚、找寻妖怪的隐藏地点、隐藏四格漫画等这种类似于小彩蛋一样的设定，这也不时给玩家们带来一些小小的惊喜。本作有着内容丰富的地图场景，制作人员还贴心地制作了“云外镜”系统，供玩家们穿梭于各个场景之中，提高游戏效率。总的来说，随着主线推进而慢慢加入的各种游戏元素都会让体验本作的玩家不容易感到枯燥乏味。

新颖的战斗系统

《妖怪手表》的战斗系统十分新颖独特，绝对是本作的一大亮点。玩家可以从收集到的妖怪中选择6只上场战斗。但每次只能有三只妖怪跟敌人正面交锋，玩家可以通过转盘来更换上场的队员。再加上同种族的妖怪组成了特殊战斗阵型后会有连携技能，因此如何选择妖怪以及如何安排其在转盘上的位置就需要玩家在战斗开始前好好考虑了。在对战过程中，妖怪们虽然会进行自动攻击，但发动必杀技、驱散异常状态等还是需要玩家的亲自操作，而且操作指令也是随机多变的，比如用触控笔画圈、击破玻璃罩、擦拭屏幕上出现的紫色雾气等等。游戏中还会出现流离的蓝色或金色的光球，用触感笔在下屏将其击破的话会得到额外的奖励。这样新颖的战斗系统可能在一开始会让还没上手的玩家稍微有点手忙脚乱，但一旦掌握了对战的节奏，这些互动感十足的设计必定会让玩家全情投入，充分体验到对战的快感！



▲可更换队员的转盘使战斗显得更为灵活。

萌感十足的妖怪们

妖怪身为本作的主题自然贯穿了整个游戏，由于Level-5向来在人设上都走较为低龄的路线，这些妖怪们也都被设计得萌感十足，若是日后出周边的话想必销量会不错。本作中共有250只妖怪，游戏制作人员无论是在妖怪的外表、个性甚至技能的设定上都下足了功夫，还在其中埋下了不少非常有意思的梗。比如妖怪编号为64的“モレゾウ”，谐音日语的“モレソウ”，也就是“要尿裤子了”的意思，其技能为“ガマン（忍住）”，可以在HP为0的时候恢复到HP为1的状态再挺一段时间。这种微妙的技能设定还真是和它一直都在忍耐但又快要不行了的形象十分吻合啊。此外还有诸如明明名字谐音为“贫穷”的“びんボーイ”却能在对战获得更多的金钱回报这种略带吐槽性质的设定、或是玩“ぜっこう”这种同音梗（“ぜっこう”在日语里根据汉字的不同有“绝交”和“状态绝佳”的意思）设计出来的妖怪等等。不过对于国内很多不太熟悉日语的玩家来说，无法在游戏时同时体验到这些让人会心一笑的亮点也不得不说有点遗憾。

游戏的不足

虽然在小编看来《妖怪手表》还算是一款素质尚可的游戏，但这个游戏的不足也十分明显。本作的战斗系统深度不够，敌人的招式单调且弱点过于一目了然，再加上玩家可以无限制地使用回复或者复活等道具，因此游戏的难度被大幅降低，甚至有点辜负了对妖怪的众多技能的设定。并且从妖怪大辞典里也可以看出不少妖怪的区别只是简单地换了个颜色，这也使得本作在角色建模上略有偷工减料之感。



▲游戏中穿插的动画也能体现出妖怪们丰富的个性。

结语 **整体来看，《妖怪手表》是一款中规中矩但又暗藏着一些小惊喜的游戏，玩家通过游戏可以体验到一个与众不同的悠闲暑假。虽然游戏的主线通关时间较短，但通关后玩家可以继承数据，并在小镇上自由地进行冒险来完成支线任务，再加上追加的“无限地狱“场景和妖怪手表S等级的解锁等新要素的登场，可以说本作在内容方面还是颇具诚意的，并且本作完整的系统和角色设定也为其今后的系列化衍生奠定了基础。**

便携领域

智能手机平台的游戏似乎在这个秋天迎来了一个高潮，本次的“情报室”栏目破天荒地，收录的新闻全部和游戏相关。所以就在前言里简单说说iPad Air和拥有了视网膜屏幕的iPad mini吧，其实感受很简单，那就是“趋近完美”，尽管平板电脑市场和当初的智能手机一样迟早也会不可避免地由iPhone一统天下变成百家争鸣，但是目前来看，iPad系列仍然是最值得入手的平板电脑产品。

情报室

《龙珠》改编游戏确定秋季上架





《龙珠》这部承载着不少人美好童年回忆的作品如今也要在便携平台上以游戏的形式出现了。近日NBGI就放出消息称，基于漫画作品《龙珠》改编的RPG新作《龙珠RPG 少年篇》（ドラゴンボール RPG 少年编）已基本完成开发，并计划于近期在iOS和Android登陆。

在《龙珠RPG 少年篇》中，孙悟空、龟仙人、短笛大魔王、饺子等40位主要角色会悉数登场，当然故事的背景主要还是围绕少年时代的悟空展开。本作将会以4个章节来进行故事的叙述，画面无论是风格还是配色，都严格按照原著进行描绘，旨在让玩家们重温那令人感动的悟空成长历程。

除了RPG玩法外，本作在战斗方面使用了大家所熟悉的回合制，并且还加入了自动战斗（托管）功能，可见游戏主要还是以剧情的体验为卖点。另外玩家在遵循主线剧情展开冒险的途中，还需要不断地收集各种道具，不仅可以帮助任务推进，更重要的是某些道具之间的相互组合可以制作成特殊的解谜工具，益智元素也非常之多。

《双截龙三部曲》将登陆便携平台

对于很多80后甚至90后的玩家而言，《双截龙》这款经典街机游戏给大家留下了太多

的美好回忆，如今这个经典系列将重整旗鼓，在年底推出一款包含了街机平台三部作品的整合版本，本作将被命名为《双截龙三部曲（Double Dragon Trilogy）》，届时会登陆iOS和Android平台。



《双截龙三部曲》将对系列前三部作品《双截龙》、《双截龙2 复仇》和《双截龙3 罗塞塔之石》的剧情做一个贯穿，同时在画面和音乐上也进行了小小的提升和优化，既要让玩家怀旧一把，又不失观赏性。另外本作还加入了一些新鲜要素，例如三种不同的难度设定、街机与剧情两大模式、新旧版本的配乐选择以及成就排名系统等。而在互动方面，本作允许玩家通过蓝牙来进行多人合作闯关，并且还支持外接摇杆控制，力求将原汁原味的街机体验呈现给玩家。





《樱大战》将于年底登陆移动平台

今年冬天iOS和Android平台上将推出一款社交类的“《樱大战》系列”新作，暂名为《サクラ大战 for Mobage》，玩家可以在DeNA的Mobage平台上与其他玩家一同展开游戏。

《樱大战》是日本漫画、动画、游戏策划等头衔加身的广井王子最具代表性的作品，其最大的特点是完美融合了恋爱养成和策略两大游戏类型，并结合源于日本宝家歌剧的文化要素而获得了极高的人气。此次在移动平台上发布的《樱大战》集结了系列全角色，以一个全新的世界作为主轴展开一段从未有过的新篇章。据悉本作还收录了语音演出和换装两大功能，完成“事前登陆”的玩家还可以获得稀有卡片——真宫寺樱，为全新的游戏征程打下良好基础。至于价格也已经确定为“下载免费+道具内购”的形式。



Toca Mini



类型：教育	厂商：Toca Boca AB
价格：18元	版本：中文版

《Toca Mini》是一个可以由小孩子自由创造玩偶的缤纷世界，这个世界一切由用户做主，让儿童的想象力奔走在创意无限的应用中。

打开应用，会看见三个各具特色的玩偶成品在玩耍、嬉闹，其身后或脚下是成堆的玩偶盒子，盒子里则放着未被加工的玩偶雏形。比较有趣的是，每次打开应用，主页面里玩偶的形象都各不相同。轻按主页面中央的开始，会出现装有玩偶雏形的礼盒被放置在你眼前的动画，让人觉得置身于玩偶工厂。

具体制造玩偶的时候，花样还是比较多的。点击各个部位来添加眼睛、眉毛、鼻子和嘴巴，通过调整它的五官、选择不同的色彩及印章，让自己的玩偶变得与众不同，合乎心意。值得一提的是，“Toca Mini”提供的配色很丰富，有60余种，印章更是多达78款，还可变换颜色，成品动画效果更让人惊艳，在给玩偶添上眼睛、眉毛后，玩偶会对屏幕外的用户挤眉弄眼，加上嘴巴之后玩偶还会发出调皮的笑声。设计过程中偶尔出现小错再正常不过，好在修改起来也不算太难，因为玩偶的各个部位都是可以临时挪动的。总体而言，作为一款面向儿童的教育应用，本作还算中规中矩。







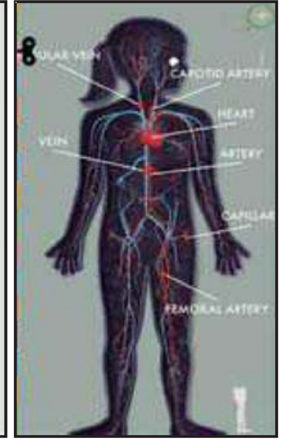
The Human Body



类型：教育	厂商：Tinybop Inc.
价格：限时免费	版本：英文版

仍然是一款教育类应用——《The Human Body》，可以帮助那些对人体充满了好奇的小朋友学习生物知识。当中不仅罗列了人体的主要器官，而且还加入了趣味十足的互动系统，从食物入口，到废物排出都可非常直观地表现出来。

初次使用时，用户需要创建一个“身体”：亚洲或非洲人、男孩或女孩，都由自己决定，当然还要给Ta起个名字。而为了让画面更为养眼，应用允许用户对背景色进行更改，内置的颜色方案十分丰富。在“学习”部分中，扁平化的界面风格可谓与iOS 7完全同步，颜色搭配也比较柔和。点击左上方的发条，可以看到软件以功能作用对脏器进行了系统性的划分，神经、骨骼、消化、呼吸系统等，点击任意一个即可让对应的系统器官显示在右方的画面中。应用发扬了“一切为孩子考虑”的方针，将各个器官刻画得更易于小朋友接受，但是并不代表它们看起来就毫无真实感，不论是颜色、形状还是位置，都参照了真实的比例进行还原。器官除了可以双指拉伸对画面进行缩放观察外，还支持多个系统叠加查看。此外在某些功能系统中，用户还可以划动系统提供的“剖切”工具进行剖面图和原图之间的切换观赏。



无论是为了给小朋友解疑答惑，还是自己补充人体知识，这款《The Human Body》都会有不错的表现。

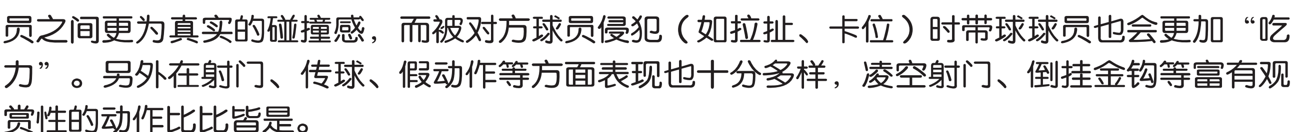
游戏坊

iOS/Android



备受瞩目的《FIFA 14》的便携设备版和其他版本几乎同时登场，在保留前作iOS版《FIFA 13》玩法和操作的同时，还加入了为便携设备量身打造的触屏手势操作，点击、扫动以及长按，每样操作在游戏中都能得到直观体现。而每位球员的一举一动都更为逼真自然。此外联赛与人员数据方面也是前所未有的丰富和全面，从球迷熟知的西甲、意甲、德甲，到一些不知名的土耳其、沙特等国家的俱乐部联赛，全都囊括在当中。

球员的动作其实是足球游戏的重要部分，在《FIFA 14》中，这方面的变化非常明显，例如铲球动作所表现出来的惯性，以及双方球员之间更为真实的碰撞感，而被对方球员侵犯（如拉扯、卡位）时带球球员也会更加“吃力”。另外在射门、传球、假动作等方面表现也十分多样，凌空射门、倒挂金钩等富有观赏性的动作比比皆是。



丰富的手势操作是本次便携设备版的重要卖点，且不说表现效果如何，就单从“创新”上来说就值得赞许。不过在实际的比赛中，手势操作只能说好坏参半。玩家可以通过特定的划动操作来执行射门，拖拽人物进行移动，点击队友进行传球等动作。听上去确实简单直观，想要入门也不难，不过要想在手势模式下玩出好成绩却不简单，操作失误非常之多。至于虚拟按键模式，其实在《FIFA 13》时，各种优化就已经比较完美了，因此本作中就更不必担心。值得一提的是iPad由于屏幕面积太大，使用虚拟按键操作反而有些困难。

iOS



本作是一款像素风横版闯关游戏，故事讲述了一位国王聘请了最好的雇佣兵来帮助他得到神龙的角。如果能够顺利完成，除了丰厚的物质奖励外，主角还能娶到美丽的公主。

游戏的操作和同类ACT区别不大，采用虚拟按键，左下角为方向按键，右下角则是跳跃和射击。虽然画面上采用了像素风格，但艳丽的色彩还是让原本怀旧定位的游戏画面活泼了不少。场景的构建是典型的ACT风格，而且主角在游戏中并不是一头向前冲到底，上下左右四个方向都有可能布满了各种密道、水池，就连空中也有一片相当广阔的空间，好在一路上会有路标提示，只要稍微留心就可以找到出路。



除了陷阱，玩家还会遇到各种各样的怪物，蝙蝠、野狼、恐龙、毒蛇等常见的反派动植物都会在这里出现，它们的攻击方式和血量各不相同，起初配的小手枪不仅射速慢，而且伤害也很低。为了提高战斗力，玩家必须积极收集场上的金币，以升级手枪的威力和射速。除了金币，每一关还可以获得三颗星星，但都被设置在比较隐秘的地方，不花点心思还真可能收集不全。而且想要过关，最重要的是拿到金钥匙，算是为游戏加入了一些解谜要素。



总体来看，本作从画面到操作都是中规中矩，好在略微复杂的场景设计和丰富的解谜要素，让游戏有了更高的耐玩度。





任天堂3DS掌机情报专栏

游戏艺术家苍老师把接力棒交给了我，于是从本辑开始"三次元空间"就由不才来主持了。9月与10月两大怪物级游戏的出没，让各款游戏的发售日唯恐避之不及，造成了多款大作在11月集体发售的热闹景象。光是3DS平台便有《重装机兵4》、《大合奏！乐队兄弟P》、《初音未来 未来计划2》，算上二线作品的话还真是让人挑不过来。不知道各位读者是否已经决定好要入手哪一款游戏呢？

3D短波

EVENT 10月29日

"聪哥真会玩"系列再添新作。此次的网络直播会中围绕着《大合奏！乐队兄弟P》这款新作进行介绍，包括其收费货币"番茄"、多人游戏模式以及参与本作的音乐人等等。本辑的"口袋光环"中同样收录了直播会的影像，有兴趣的玩家可以从中了解到更多细节。



EVENT 10月25日

《口袋妖怪 X・Y》的发售让全世界的玩家又带着精灵球开始冒险，不过其中存在的存档BUG也是闹得沸沸扬扬。任天堂方面也采取措施，发布了更新补丁，修正了这一BUG以及GTS报错的问题。玩家可以直接用3DS的摄像头扫描下面的QR码，或者直接登录e商店下载该补丁。需要注意的是，两个版本的补丁是不通用的，下载时请留意。





EVENT 10月30日

日服的任天堂俱乐部公布了2013年度的白金会员特典：任天堂特制2014年年历一本以及NDS游戏《超级大战争 失落之光》的下载码。该作品的美版于2008年在NDS上推出，日版的开发则被中途取消，如今以会员特典的方式重新与玩家见面。没能成为白金会员的玩家也不用灰心，任天堂已承诺明年5月将可以用800点任天堂俱乐部点数来兑换下载码（有800点点数，2014年度的白金会员就是板上钉钉的事了）。

GAME

10月30日

日服e商店更新了对《重装机兵4 月光歌姬》和《徽章机器人 双人战》的专题介绍，并放出了5款游戏的试玩版，其中包括了话题作品《星霜的亚马逊女战士》。从试玩版的内容看来，本作在迷宫RPG当中画质属于上乘，别具一格的战斗系统，个性化的角色设计，以及角色出招时的全身描写，与同类型游戏相比显得十分独特。试玩版包括了正式版第一章的完整内容，而且等级与技能等级也可以继承到正式版当中，有兴趣的玩家不妨下载试试。



GAME

10月31日

本周日服e商店果不其然地井喷了，一口气上架了5款游戏，其中包括“《SIMPLE》系列”的4款作品：《将棋》、《围棋》、《纸牌 –大富豪 扑克 黑杰克–》、《鉴识官 File.1 紧急搜查！指出重要证据！》，另外还有已经在美服上架的垂钓游戏《鲈鱼Arcade》。此外还有一款FC模拟游戏《半熟英雄》，或许还有老玩家会记得该游戏的家用机续作的搞笑表现。美服方面则上架了《愤怒的兔子》以及《Arcade经典合集3D》两款游戏。



EVENT

11月1日

任天堂发表声明，称其运营中的《邂逅日记》，以及《动态笔记本3D》中的“朋友画廊”部分于当日11时停止无意识通信服务。据称，有部分用户利用这两个软件传播一些有伤风化的图片，鉴于任天堂的用户层当中未成年人占了一大部分，任天堂对此打算采取对策。然而在现行的网络环境下，停止服务是惟一的解决方法。这两个软件曾是3DS用户之间互相交流的重要平台，希望任天堂能尽快推出完善而又安全的平台来弥补这一缺失。



EVENT

11月4日

美服的任天堂俱乐部发布了4款游戏，玩家可以在12月8日之前用点数兑换并下载这些游戏。这4款游戏中包含2款3DS游戏，分别是广受好评的异色动作游戏《西部旋转侠》，以及FC平台的梦幻神作《银河战士》，点数则分别为200点和150点。囤积着小红纸的玩家可以关注一下。



GAME

11月7日

除去漫画和英语学习软件，日服e商店只上架了2款游戏：“《Simple》系列”的《步兵 战场之犬》以及《户外释放 非洲3D》。模拟游戏方面则有两款掌机作品《洛克人世界5》和《光明力量外传Ⅱ 邪神的觉醒》。美服同样上架了两款游戏，《疯狂的小鸡海盗3D》的续作《疯狂的小鸡导演3D》，以及《我的萌宠旅馆3D》，此外还有一款FC模拟游戏《迷宫组曲 米隆的大冒险》上架。



索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita 总部

PSV Azito 享受掌机的声光极致！

栏目主持：库玛

介于之前网上对PSV-2000的恶评如潮，国内商家对新型PSV普遍进货热情不高，不过也因此目前日版的PSV-2000定价都没有太离谱，想入的玩家可以考虑一下。10月下半的PSV游戏新作不算多，不过在迎来不少游戏大作扎堆的11月之前，RPG《超次次元游戏 海王星 重生1》和ACT《高达破坏者》还是可以陪伴玩家度过这个过度期的！

“第2回游戏校园节”入选的6款作品开放免费配信



“游戏校园节”是由索尼主办的鼓励制作创新游戏的项目。从2012年10月到2013年7月，历经长达9个多月的征集和评选，入选的6款作品将于10月31日开放免费配信。这六款作品是操作游戏主人公让樱花盛开的动作游戏《樱花烂漫》、用搞笑形式描写“亲情”的动作游戏《忍足》、同时操作两架战机的射击游戏《Genimus》、只用触摸屏进行操作的动作游戏《RisingStar》、走怀旧风的动作解谜游戏《迷球》以及可供选择内容十分丰富的射击游戏《Boolink》。有兴趣的玩家可以尝试一下这些主要由学生团队制作的创意十足的游戏作品。

《胧村正》DLC第一弹于11月7日开放配信



广受好评的和风动作A・RPG的第一弹DLC终于千呼万唤始出来了！第一弹的《化猫 津奈缶猫魔稿》会于11月7日开放配信，并且此次的DLC将会以全新的主人公、剧情和系统回馈等待多时的玩家们。新角色阿恋主要是使用爪来战斗，系统原本的剑气槽变为了变身槽，玩家可以根据情况将阿恋切换为远距离作战的三毛，并且满足条件后还可以使其变身为猫妖的形态。本篇里的铸剑系统在DLC中变为了锻炼系统，玩家可以通过击倒敌人获得的魂魄来让阿恋成长。同时《胧村正》的下载版也会在11月7日到12月9日期间以3980日元的特价供玩家们下载。



《实况力量职业棒球2013》追加配信剧本第1弹

于10月24日发售的《实况力量职业棒球2013》近日宣布将于11月免费配信全新的DLC剧本——《激斗第一高校》。剧情围绕一位就读于棒球名校的主人公展开，才刚当上队长的他十分狂妄，但某日一位颇具棒球实力的转校生来到了棒球队，于是热血曲折的故事也由此展开。此次公开的情报中还包括四名个性丰富的新增角色。需要玩家们注意的是DLC中的线上功能只限PS3和PSV平台使用，PSP版则不包括在内。

▶新增的四名角色，从左到右依次为木村美香、鹤屋胜、少豪月和大塔俊二。









《仙境传说 奥德赛ACE》与《仙境传说 光与暗的皇女》开展联动

《仙境传说 奥德赛ACE》的联动DLC第10弹于10月31日开放配信。此次与《仙境传说 光与暗的皇女》的DLC内容包括《仙境传说 光与暗的皇女》的5首乐曲、一套名为“天平的近卫服”的男性制服和“夏洛特公主裙”的女性套装，以及一个特别的南瓜头饰。



本月PS+免费PSV游戏一览

本月美服新增了热血动作游戏《迈阿密热线》和飞行射击类型的《不再犹豫》这两款免费游戏的下载。欧服则有《奇异世界4 怪客的愤怒》、《摩托风暴》、《精灵命运 全球封测版》新上架。但要注意的是《精灵命运 全球封测版》在测试结束后会删档，因此玩家只能提前暂时体验一下游戏内容而已。

美服

游戏译名	游戏原名
迈阿密热线	Hotline Miami PS Vita
不再犹豫	Sine Mora
横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Life City Stories
Zen弹珠台2 星球大战	Zen Pinball 2 PS Vita:Star Wars Pinball
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush

欧服

游戏译名	游戏原名
奇异世界4 怪客的愤怒	Oddworld Stranger's Wrath HD–Game
摩托风暴	MotoStorm RC
杰克和达斯特三部曲	The jak and Daxter Trilogy
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush
精灵命运 全球封测版	Destiny of Spirits Worldwide Beta

文 虫无兮 美编 sienna



任天堂招牌之一的“《塞尔达》系列”终于在3DS平台推出全新作品。本作的日版作为《众神的三角力量》的续作，是系列作品中首部以数字序号冠名的作品。系列作品中不乏《时之笛》与《梅祖拉的假面》这种彼此紧密关联的作品，如此简单粗暴的命名却还真是头一遭。或许，这个序号跟本作的LOGO一样，与剧情息息相关。

3DS

A・RPG 丨 动作角色扮演

塞尔达传说 众神的三角力量 2

ゼルダの伝説　神々のトライフォース 2

任天堂	日版	预定 2013 年 12 月 26 日
1 人	4800 日元	对应周边未定

阔别了20年的冒险续篇！

致未玩过前作的读者

《塞尔达传说 众神的三角力量》是1991年在SFC上发售的作品。讲述了勇者林克为了守护海拉尔，在光与暗两个世界中穿梭，最终击败了魔王加农的故事。作品采用了俯览视角，林克可以通过跑动、举起、投掷、推按等丰富的动作要素来解开谜题。另外，在该作中大师之剑以及回旋斩等经典要素初次登上系列舞台，可以说为其后的神作《时之笛》的诞生奠定了基础。







主人公

林克

本作的主人公，和传说中的勇者同名。作为见习学徒在锻造工坊度过修行的每一天。就在某一天他给客人送去落下的东西的时候，被卷入了巨大的事件当中。凭借着新增的“壁画”能力和手中的大师之剑，林克向邪恶发起了挑战。主角的外形继承了系列一贯传统，依旧保留了左撇子、精灵耳还有代表性的绿色装扮。

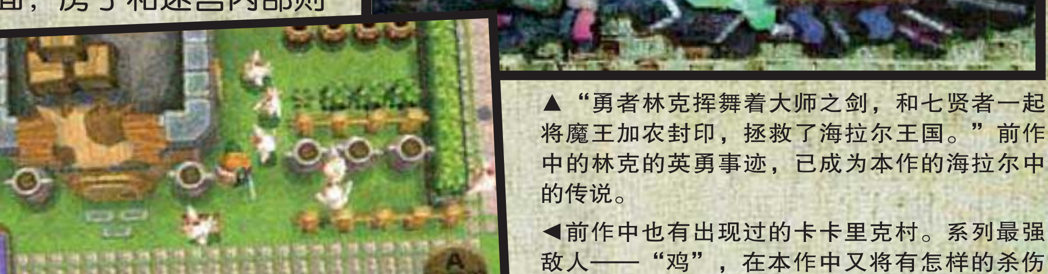


本作的女主角是海拉尔王国的公主，衣服上印有王家的纹章“三角力量”。虽说近几部作品中，塞尔达客串了各种身分，不过本作中又回归为正统的公主。

►接见了林克的塞尔达公主，将王国代代相传的护身符和海拉尔命运托付给了林克。

塞尔达 传说的足迹仍清晰可见！

本作的故事发生在《众神的三角力量》之后的遥远未来，舞台则是同一个海拉尔王国。因此，玩过前作的玩家能在本作中见到许多熟悉的地点，像是林克的房子和封印大师之剑的森林，位置上也完全没有变动。另一方面，房子和迷宫内部则有了极大的不同，可谓是焕然一新。



▲“勇者林克挥舞着大师之剑，和七贤者一起将魔王加农封印，拯救了海拉尔王国。”前作中的林克的英勇事迹，已成为本作的海拉尔中的传说。

◄前作中也有出现过的卡卡里克村。系列最强敌人——“鸡”，在本作中又将有怎样的杀伤力呢?

3D→2D？新能力“壁画”

这是本作新增的能力，主角林克能够融入墙壁当中变成壁画，并且在墙壁中自由的行动，可以通过正常情况下无法通过的地方。同时，变成壁画时，俯瞰视角也会变更为侧面视角，能够从另一个角度发现谜题的提示。这种新的移动方式的导入，不仅扩大了林克的行动范围，也让解谜方式与至今为止的作品有了天差地异的区别。玩家在本作中被卡住的时候，不妨变成壁画转换一下思维。



◄壁画林克，涂鸦风格的造型也是本作首创。

◄▲原本纯粹的障碍物，使用了“壁画”能力后却变成了通往开关的道路。

2D→3D！导入"高低差"！

前作可谓是到达了俯瞰视角2D A·RPG的顶点。为此，本作导入了"高低差"要素，务求让系列传统的解谜要素进化到一个新的高度。像启动高处的开关一类的谜题自是不在话下，还有让林克能够在不同楼层之间自如移动的极具表现力的机关。利用3DS的3D画面，玩家可以运用纵深感一目了然地看清迷宫的构造。当然，即使是单纯的2D画面也能充分享受到解谜的乐趣。



◀利用弓箭来触发高处的机关，这是在3D《塞尔达》中习以为常的事，但是在2D的本作中也同样可以实现！

◀▲通过机关一口气跳到上层！本作中还存在能够同时跨越好几层的机关。

化作壁画前往异界

《众神的三角力量2》继承了前作的设定，本作的林克也将在两个不同的世界展开冒险。不同的是，前作的光世界和暗世界是表里一体的关系，而本作的新舞台则是由另外一个王国——楼拉尔所统治的世界。在这个世界里布满了残垣断壁，充满了荒废的气息，但是在地形上却和海拉尔有着惊人的相似。正如本作的LOGO：正位的黄金三角力量代表了海拉尔，而逆位的黑暗三角力量则明显是指代楼拉尔，到底这两个王国之间，有着怎样的关系？

海拉尔和楼拉尔的世界里，在很多地方都存在着裂隙，而这些裂隙就是连接两个世界的通道。能够化作壁画的林克，可以通过这些裂隙，在两个世界穿梭。这不仅是推动剧情的关键，有些谜题可能需要林克多次往返两个世界才能解开。



▲一般人类无法通过的细小裂缝，拥有"壁画"能力的林克则可以轻松通过。根据裂隙所在位置的不同，到达的目的地也不一样。

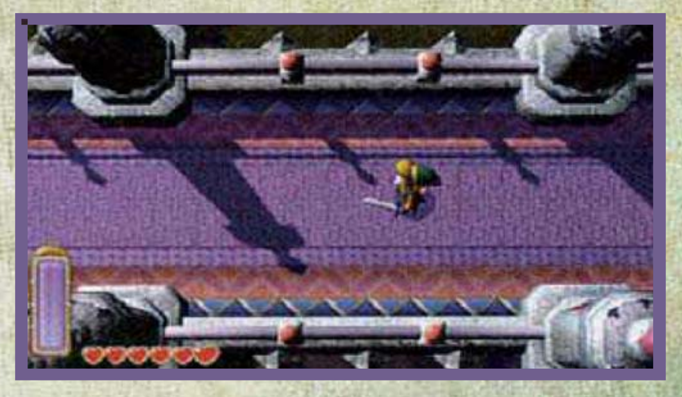
与海拉尔相对的奇异王国——楼拉尔！




▲海拉尔中林克的家门外是熟悉的景色，而楼拉尔中的同一处地方则显得阴森恐怖，附近还有怪物出没。




▲海拉尔中已经结冰的地方，在楼拉尔中则是注满水的护城河，可以潜入水底一探究竟。

▲庄严明亮的走廊，在楼拉尔中则充满了黑暗气息。地面有着拉长的影子，光源会是太阳吗？




▲海拉尔里的大桥，在楼拉尔中已经崩塌。周围的草地干枯，就连雕像也变得诡异。



文 虫无兮 美编 sienna

《灵魂献祭Delta》又放出了新情报。此次厂商公开的情报中以三名新角色的背景介绍为主。个性十足的外形以及背景，不仅让小编也十分好奇到底游戏的剧情要如何编排才能将这三名角色嵌合到故事当中。此外，新增的饰品系统也让人十分在意，有收集癖的玩家可要慎重考虑了。

PSV

ACT | 动作・狩猎

灵魂献祭 Delta

ソウル・サクリファイスデルタ

SCEJA	日版	预定 2014 年 3 月
1 ～ 4 人	售价未定	对应周边未定

相关报道：Vol.212

贾拉哈德

这个男人的存在，有一半已经接近传说。
贾拉哈德，也有人称之为“最接近魔物的魔法师”。
他凭借着这副和别名十分相衬的奇怪身姿，不断地向魔物发起战斗。
就像被什么附体了一般，这个男人一直在寻求着鲜血。
就算他真的被附体了，也不是什么奇怪的事。
至今为止被贾拉哈德献祭的魔物，少说也在一千只以上。
献祭过多少魔物，就有多少“灵魂”寄宿在他的右臂当中。
这些灵魂不受他的意志控制，正打算爆发出来。
“献祭的代价”不仅侵蚀了他的右臂，更是侵蚀了他的身心。
光是活动一下就会传来钻心的疼痛，痛苦已让他的脸庞完全扭曲。
即使如此，他也继续坚持着和魔物对峙。
男人一语不发，只是单纯地重复着杀戮。
“最接近魔物”，某种意义上也是“终有一天会成为真正的魔物”的同义词。
因此，他独来独往。
在这条染血的道路上每迈进一步，别人就越把他视作怪物，所以他更加孤独。
所以，没有人能够得知，“最接近魔物”的这个男人，尚未失去的最后一点“人性”……



摩鲁多列德

即使在阿瓦隆的魔法师当中，他的实力也算是屈指可数，其名为摩鲁多列德。
他在阿瓦隆的职位是“魔法师杀手”，葬送那些打破戒律的魔法师的刺客。
“若是看到摩鲁多列德的脸，就要有死的觉悟。”——这是在阿瓦隆的魔法师之间，也相当有名的传言。
“魔法师杀手”这个名号令人生畏，这种恐怖化作了让魔法师们不去打破戒律的约束力。
这样的一个人，为何会背叛了阿瓦隆？
知道正确答案的人，至少在阿瓦隆里，是不存在的。
既然已经穿上那套白色装束，流言的真实性已毋庸置疑：
“摩鲁多列德貌似已经加入了阿瓦隆的敌对组织‘圣域’。”
讽刺的是，那个男人的名号并没有改变，依然是“魔法师杀手”。
现在他的身分是圣域的刺客，向阿瓦隆的魔法师施加制裁。
被昔日的同伴咒骂为“叛徒”，这应该就是和过去的惟一不同。
圣域原本应该是禁止“献祭”，将杀生控制在最低限度的。
提倡救济的杀手。这个男人本身，就是充满矛盾的存在。

莉奥涅丝

无良魔法师波曼的妹妹——那个女魔法师如此自称。
虽然语气十分亲切，然而实际上她的贪得无厌连波曼也要自愧不如。运用哥哥亲传的“几近欺诈的手法”，将别人的钱财席卷一空。
虽然对他人坑蒙拐骗，但是莉奥涅丝对哥哥的感情却十分纯粹。
不，那份异于常人的忠诚心，已经只能称之为膜拜了。
也有人怀疑她是不是有什么把柄被抓住了，不过本人却矢口否认：
“如果没有兄长大人的光芒的话，我连面对这个世界都做不到。”
听到的人或许会一笑置之，不过她本人并不像在开玩笑。
因为过去的因缘而让两人走到了一起，只是对于个中细节她一直闭口不言。
她拥有特殊的“心眼”（她自己是如此声称的），并利用这份力量而成为了波曼的“右眼”。
她在波曼经营的“可疑的商店”中，做着可疑的生意：看穿别人灵魂的“颜色”，预言那个人的未来。
在波曼的店里，还聚集着很多可疑人物。
他们，被别人称为“波曼一族”。

全新的魔法连携！

神速剑



让使用者高速移动的“隼の羽”和近程武器魔法组合起来，就能以迅雷不及掩耳之势将敌人粉碎。

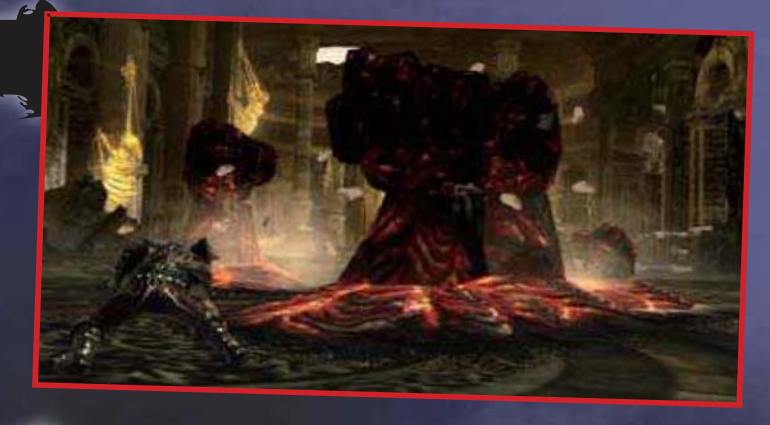
球根爆弹



本作中，设置之后接触到魔力就会爆炸的“球根”也得到进一步强化：向设置好的“球根”的周围释放机雷魔法“棉毛”的话，“球根”会吸收“棉毛”进一步加强威力！

全面的性能强化！

地面パンチ

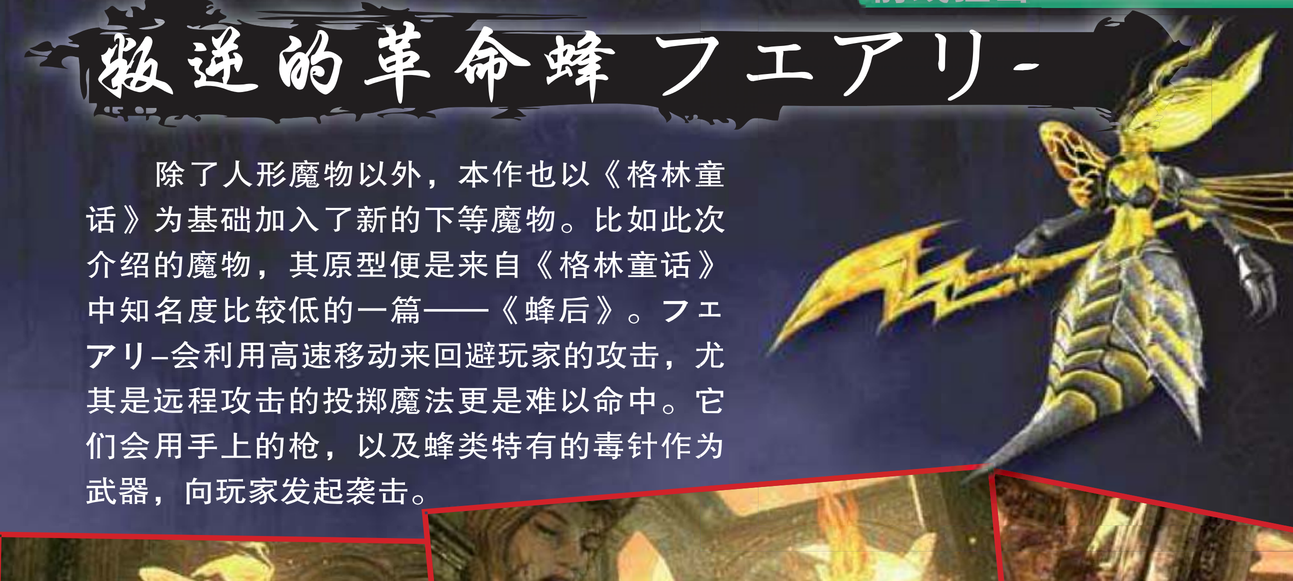


从地面伸出巨大拳头给敌人来一记上勾拳的近程隆起供物在本作中有所进化：从单发攻击变为同时出现多个拳头，玩家还可以一边蓄力一边移动，性能和战略性都大大提高。

BOSS Counter



前作中，玩家只能对下等魔物使出Counter攻击。本作中，这一招对人形魔物也同样适用！瞄准BOSS的强力攻击所露出的破绽，给予大量伤害吧！



叛逆的革命蜂 フェアリ-

除了人形魔物以外，本作也以《格林童话》为基础加入了新的下等魔物。比如此次介绍的魔物，其原型便是来自《格林童话》中知名度比较低的一篇——《蜂后》。フェアリ–会利用高速移动来回避玩家的攻击，尤其是远程攻击的投掷魔法更是难以命中。它们会用手上的枪，以及蜂类特有的毒针作为武器，向玩家发起袭击。

自定义外观系统 “我的肖像”大幅进化！

《灵魂献祭》的世界观设定为“某个魔法师的日记中所提到的世界”，这也意味着玩家可以随时“改写”角色的外观，服装、肤色、五官甚至性别都可以随意变动。而本作中，“我的肖像”还将有飞跃性的进化：服装的数量大幅增加，且角色可以上半身和下半身搭配不同的服饰，而女性角色还可以对体格及相貌进行调整，务求更加有女性魅力。

另外，本作还新增了“饰品”系统。本作有100种以上的饰品，主要以头饰为主。饰品的外貌都以魔物为原型，其中不乏模仿人形魔物外观的饰品。饰品需要玩家完成任务才能入手，因此非常稀有。要集齐所有的饰品，需要玩家投入大量的精力和时间。



▲卫兵の兜需完成和魔物“グリフォン”相关的任务才能入手。



▲金贵族の假面需完成和魔物“グリフォン”相关的任务才能入手。



▲贵女の头饰り需完成和魔物“ハ–ピ–”相关的任务才能入手。



可操作人数突破50人！

与3代相隔四年，“《战国无双》系列”的正统续作终于公布，同时明年也是系列十周年纪念，希望这款久违的作品不会让玩家们失望。

文 苍穹　美编 Juxi

PSV

ACT丨动作・一骑当千		
战国无双4		
战国无双4		
Koei Tecmo Games	日版	预定2014年3月20日
1～2人	售价未定	对应周边未定

目前新作已公布的初登场角色有真田信之和大谷吉继，再加上《战国无双 编年史 2nd》里追加的井伊直虎、柳生宗矩和藤堂高虎三人，根据官方宣布的“可操作武将超过50人”的信息，在3代删除的宫本武藏、佐佐木小次郎和石川五右卫门归队的情况下，至少还有两名以上的新角色。玩家们不妨猜猜看，哪些历史角色能得到转正的待遇。

真田信之

守护真田血脉的英才

声优 小野大辅

信浓豪族真田家的长子，言谈举止平和，拥有强烈的责任感，能认清现实做出判断。曾与真田幸村一同侍奉于武田家，他常担心不惜性命、杀入敌阵的弟弟幸村。

▲▼信之使用的武器是两把拼接在一起的刀，快速挥舞时带有旋风，能对广范围的敌人造成伤害。



大谷吉继

能看穿时势的才子

◀▼大谷吉继手中的“采配”是战国时代用于指挥的道具，丰富的光线和爆炸效果也表明了他的作战风格。

声优 日野聪

近江人，曾侍奉过浅井家，后来成为丰臣秀吉的部下。眼界开阔，在看清时势之余，也认为顺应时代的洪流才是正道，但在与石田三成相遇后，他的观点也发生了变化。

真田幸村

日本第一兵

▲▼关原之战时，信之和幸村身处东、西阵营，兄弟对决相信会是本作剧情的重头戏。

声优 草尾毅

系列的主人公，真田家的年轻武士，为人注重信义，无论面对怎样困难的状况也能贯彻自己的信念。从小与信之的感情就很好，对兄长充满了敬意和信赖之情。



稻姬

德川家的弓姬

声优 大本真基子

本多忠胜的女儿，勇敢且礼数有加，是清秀的大和抚子。她以既严格又温柔的父亲为自己的目标，立志与父亲一同支持德川家，克己尽忠。

▲▼稻姬的丈夫真田信之终于“转正”，可是官方在两人的介绍中都不提对方，看来别有玄机？

石田三成

聪明伶俐的智将

声优 竹本英史

从小被丰臣秀吉培养长大，拥有出众的才能和高洁的志向，自尊心极强。但因为凡事以理想为优先，常常表现出不逊和傲慢的态度，性格上的缺点导致他极易树敌。

▲▼只有少数知己，如岛左近、直江兼续等人才能看到三成冷酷外表下隐藏着的满腔热诚。



竹中半兵卫
佯装不知的策士

声优 庄司宇芽香

最初侍奉美浓的斋藤家，后来与黑田官兵卫一同担任丰臣秀吉的军师。外表是个天真无邪的少年，实际上是在战场能发挥卓越智谋的天才，在展开行动前往往早已将一切算尽。

黑田官兵卫
毛骨悚然的参谋

声优 高冢正也

出生在播磨，以织田信长上洛为契机来到丰臣秀吉麾下，与竹中被并称为“两兵卫”。拥有超出常人的才华，是冷酷的合理主义者，但不通人情世故，这种无情让旁人对他敬而远之。

本多忠胜
无伤的斗神

声优 大冢明夫

德川军首屈一指的猛将，拥有“古今无双”之称，在敌我军中都很有威望。对主公家康抱有绝对的忠诚。虽寡言少语，但话语极具分量，他也在背后默默引领着女儿和德川一众家臣。

岛左近
刚毅的军事家

声优 山田真一

拥有优秀才能的军事家，以浪人的身分辗转各地，最后受到石田三成的破格待遇，并成为其侧近。虽然表面看似不拘小节，实际上却是心思缜密，常给石田三成提出有益的谏言。

全新要素初探

无双演武

本作中系列传统的剧情模式“无双演武”将以不同势力为视点、沿史实展开，分为描写九州、四国等各地势力活跃的“地方篇”以及终结战国乱世的“天下统一篇”。剧情将着重描写武将间的关系，抱有不同信念、恩怨的角色交织在一起，共同描绘出一幅历史绘卷。



▲“无双演武”不再以个人、而是按势力分章节。





▲►首度公开的战场设定，非常唯美。

新系统·神速动作、无双极意

一骑当千的爽快感是“《无双》系列”的魅力，本作中追加了两种新动作：“神速动作”可以让角色迅速拉近与敌人之间的距离，加快战斗的节奏；需攒满练技槽才能发动的“无双极意”则能令攻击大幅强化。详情请期待后续报道。





新模式·流浪演武

“流浪演武”可供玩家作成原创角色，在日本的全国各地展开旅行，完成各种委托任务，体验与不同人相遇、收集道具的乐趣。

随着发售日的临近，关于本作的新情报也在陆续公开，此次公布的情报内容包括对延长战后的追加迷宫、追加BOSS的介绍、时间胶囊系统的详细说明、全新的追加功能情报以及新公布的角色资料。在游戏即将发售前就让我们通过这些内容丰富的情报先来预热一下吧！

文 库玛　美编 Juxi

PSV

RPG丨角色扮演

新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士

新・ロロナのアトリエ　はじまりの物语 アーランドの炼金术士

Gust	日版	预定2013年11月21日
1人	6090日元	对应周边未定

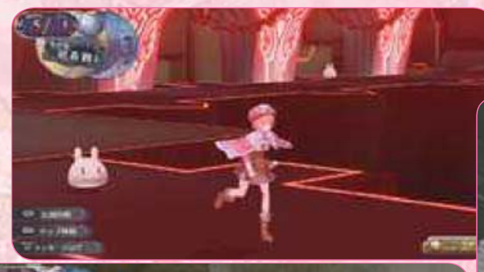
相关报道：Vol.208、209、212

追加迷宫——强大的BOSS和丰厚的宝藏在等待着你！

在此次公开的情报中，又有新的追加迷宫地图登场！并且除了“欧尔特加拉克森（オルトガラクセン）”里的追加迷宫和《梅露露的工作室》出现的“玛琪娜领域（マキナ领域）”等地图外，在《特特莉的工作室》中出现过的“里希泰因策伦（リヒタインツエ−レン）”也升级为“深渊的古塔”重新登场。在这些追加的迷宫中还有许多未知的素材和强力的怪物在等待着玩家们！

◀沉睡在水中的“深渊的古塔”突然出现。

►在水中场景中右侧画面会出现氧气槽，因此在探索此类地点之前最好做好万全的准备。



◀“里希泰因策伦“中追加的新迷宫。



◀不知道是不是由于梅露露等角色出现的原因，“玛琪娜领域”产生了巨变并作为“玛琪娜领域·变异”出现在玩家面前。

◀▲▼在追加迷宫中出现在罗罗娜等人面前的各种强力BOSS们。



时间胶囊系统——来自未来的馈赠！

延长战后会有“时间胶囊系统”出现，在其中放入道具后等一段时间，此道具将会变为未来的形态，而且而且道具性能也会变得和以前完全不同。若是有“《阿兰德》系列”的存档的话，道具也有可能产生新的变化。



▲放入道具后等待10天。



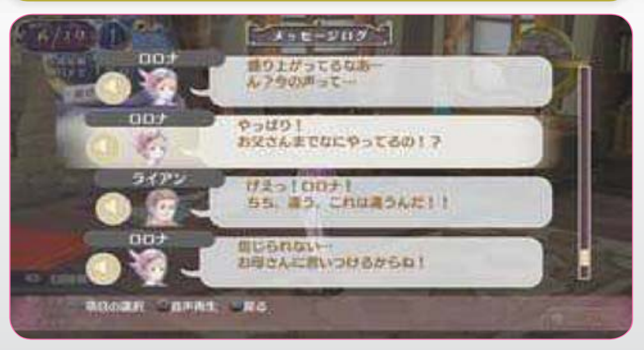
▲10天后开启时间胶囊的话就会得到新的素材！



►甚至还可以通过时间胶囊得到罗罗娜的全新套装！

追加功能——丝细节都不会放过！

信息日志（メッセ–ジログ）



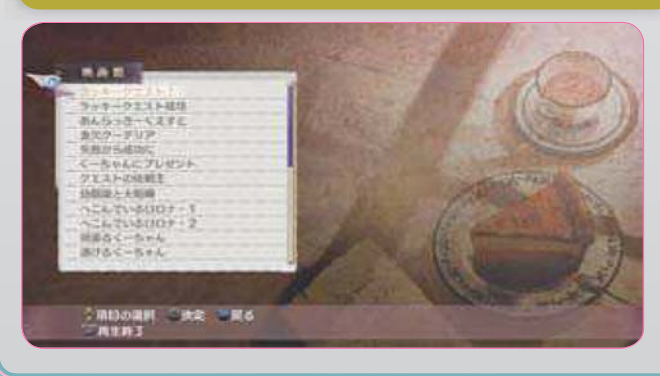
▲在事件中进行过的对话都会通过日志形式记录下来，因此玩家不会错过对话中的重要内容，并且附带的语音也使得玩家的回顾变得更为生动！

交叉存档功能（クロスセ–ブ机能）



▲在本作中PS3版和PSV版的存档是共通的，因此外出的时候玩家可使用PSV玩本作，回到家中再用PS3版来享受高清画面的乐趣。无论何时何地，在你的身边都能有《罗罗娜的工作室》的陪伴！

事件回放（イベント リプレイ）





◄▲利用电影院功能玩家可以随时随地地回顾喜欢的事件场景哦！



新公开的角色情报

帕梅拉・依比斯
（パメラ・イービス）

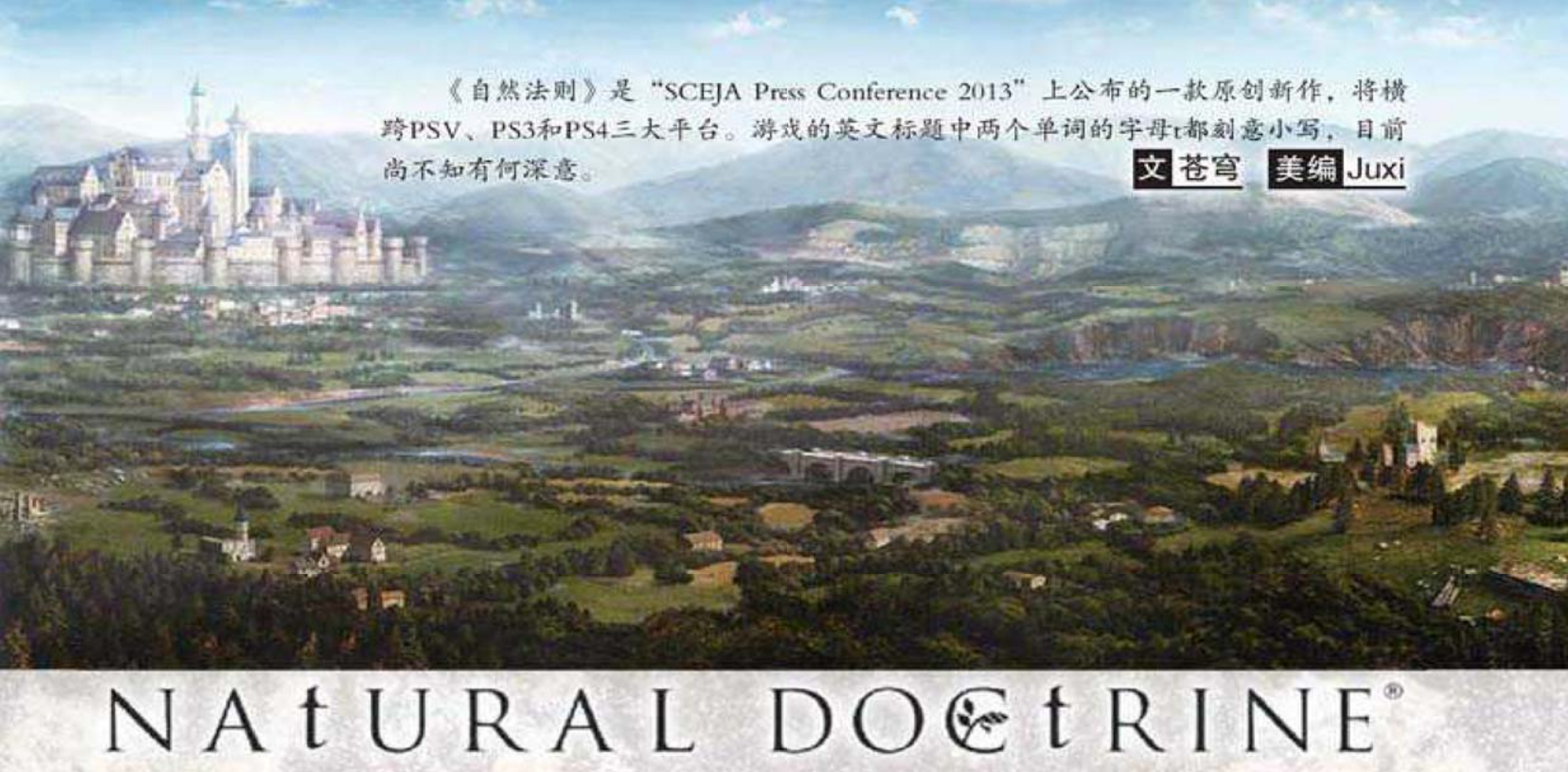
年龄：???（从外表来看大约17岁的样子）
身高：???（大概148cm的样子）
血型：???（貌似是O型）
寄宿在罗罗娜捡到的棕熊布偶上的幽灵，但身为幽灵的她不仅没有楚楚可怜之感，反而行事稳重大方，并开了一家名为“帕梅拉”的店。

年龄：23岁
身高：159cm
血型：O型
经营着杂货屋的寡妇，身体比较虚弱。平时看起来温柔贤惠，但喜欢喝酒的她在喝醉后会有让人意想不到的狂野一面。

蒂法娜・西路德布朗德
（ティファナ・ヒルデブランド）

霍姆
（ホム）

年龄：不明
身高：142cm
血型：不明
阿斯崔德制作的人工生命体，掌握了炼金术，平日帮助罗罗娜打点事物。在与罗罗娜接触后霍姆渐渐从无表情的沉默样子变得越来越富有感情。



《自然法则》是"SCEJA Press Conference 2013"上公布的一款原创新作，将横跨PSV、PS3和PS4三大平台。游戏的英文标题中两个单词的字母t都刻意小写，目前尚不知有何深意。

文 苍穹　美编 Juxi



主要角色情报公开

PSV	S・RPG丨战略角色扮演		
	自然法则		
	NAtURAL DOCtRINE		
	角川Games	日版	预定2014年2月22日
	人数未定	售价未定	对应周边未定

杰夫 Jeff

种族	人类
职业	战士

瓦西莉莎 Vasilisa

种族	人类
职业	战士

安卡

Anca

种族	人类
职业	医疗兵

▲►宣传PV中角色的CG造型非常柔美，主人公杰夫与两位女性会发生怎样的情感纠葛呢？

世界观

本作采用了剑与魔法的世界观，冒险的舞台是城塞都市费斯特（フェスト），附近地区栖息着哥布林、兽人、蜥蜴人等亚人种族，在这样充满威胁的混乱生态圈中，人类只能通过剑与魔法同其他种族抗衡。主人公杰夫是一名坑道开拓团的战士，他梦想成为城塞都市的上级市民，等待着杰夫及其同伴的，又会是怎样的命运呢？



▲▼面目狰狞的蜥蜴人和身形巨大的兽人族长。

►在迷宫深处还有牛头人、不死族等恐怖的敌人。

战斗系统初探

虽然游戏的系统详情尚未公开，但从首批截图已经可以窥见些许端倪。战场画面为全3D即时演算，左摇杆控制角色移动，右摇杆则可以调整视角。屏幕上方会显示敌我双方的行动顺序，角色的招式等也都由以图标的方式表示。



▲屏幕右侧的蓝色和红色圆形图标写着不同的重量，具体作用尚不明确。

◀队伍有前卫和后卫之分，冲锋陷阵的战士能为后排的单位创造相对安全的环境。

▼战斗中根据角色行动的差异，战术的连携效果也会发生改变

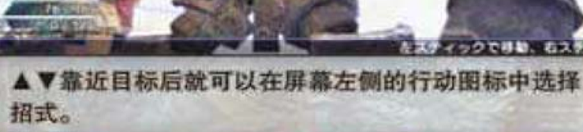


▲蓝色线表示我方范围，红色的应该是敌人的威胁范围。





◀身为医疗兵的安卡使用的武器是枪，这个狙击画面不免让人想起《战场的女武神》。



▲▼靠近目标后就可以在屏幕左侧的行动图标中选择招式。



▲战场中的部分墙壁可以进行破坏，从而进入隐藏的场景。

POCKET HALO 光盘视频收录

影牢 Kagero ダークサイドプリンセス

万万没想到“《影牢》系列”竟然时隔8年无声无息地公布了新作。也许大部分掌机玩家对这个系列了解得不深，不过该系列向来是以残忍无道的虐杀陷阱处决敌人，以陷阱连锁带给玩家血腥方面的快感。因此虽然评级尚未确定，不过相信肯定是D没跑了。先来看看官方公布的第一弹人物情报吧。

文 白菜 美编 Juxi

PSV	ACT丨动作·策略		
	影牢 暗黑公主		
	影牢 -ダークサイド プリンセス-		
	Koei Tecmo Games	日版	预定2014年2月27日
	1人	售价未定	对应周边未定

本作是自2005年在PS2平台上发售的《影牢Ⅱ 暗黑幻影》以来，时隔8年的“《影牢》系列”最新作。本系列是以1996年在PS平台上发售的《刻命馆》为原点的陷阱系ACT，在最新作中玩家依然要在固定场景中设置陷阱击杀敌人。本作中玩家所扮演的主人公是被称为“魔神之女”的蕾格莉娜，目标是击倒身为古代12圣者的末裔的勇者们，帮助被封印的魔神复活。



“《影牢》系列”是?

将RPG中敌我立场逆转后所诞生的ACT。基本思路是“手无缚鸡之力的主人公，用公馆中的陷阱将来犯的敌人全部杀死”。1996年，系列的原点之作《刻命馆》在PS平台发售，随后1998年的《影牢 刻命馆 真章》、1999年的《苍魔灯》先后在PS平台发售，2005年平台升级至PS2，发售了《影牢Ⅱ 暗黑幻影》。而最新作《影牢 暗黑公主》预定于2014年2月27日发售，平台为PS3/PSV。





故事简介

在悠久的古代，有一个靠恐怖支配着世间的“魔神”

然而，人类不知何时团结起来，对魔神掀起了反旗

终于，12名被上天授予力量的圣者出现，将魔神封印了起来

被称为“圣言”的、记载封印咒法的诗篇由12圣者分别持有，为防止遭到恶用而进行了彻底保密

圣者们还进一步抹消了自己作为圣者在历史上的痕迹，圣言也被作为一段隐秘的佳话而暗中传承着

时光飞逝，3000年转瞬而过……

在次元的空隙中不断寻找圣者末裔，以及能够解除自身封印圣言的魔神，终于锁定了目标

为了回收圣言，魔神以“华丽”、“残虐”和“屈辱”三种精神创造了3名仆人，并分割自己的灵魂创造出“女儿”，将她们送往人界

一切都是为了解除自己的封印，并向堕落的人类挥下审判的铁槌……

天真无邪的恶之美学！



蕾格莉娜（レグリナ）

“魔神之女”蕾格莉娜与三名以“华丽”、“残虐”和“屈辱”的精神所创造出的巫女（メディウム）共同行动。三种精神代表三种“恶之美学”，并直接反映在陷阱的系统上。本作中去除了“一次最多只能设置3个陷阱”的限制，让连续多次陷阱设置成为可能。

性别：女
身分：主人公
职业：魔神之女
年龄：不明（人类年龄18岁左右）

出身充满谜团，有传言她继承了魔神的灵魂，是魔神产下的子嗣。虽然没有魔神那般强大的力量，却也因此逃离了封印。成长非常缓慢，需要花费悠长的岁月来成长。带着魔神的3名使魔巫女降临人界，在诛杀堕落的人类的同时，也在寻找着圣言。

个人特征

从她身上能同时感受到人类和恶魔的印象。几乎不会表露出任何表情，对于杀人没有任何特别的感觉。







卡艾丽娅（カエリア）

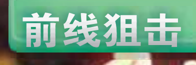
性别：女
身分：华丽之巫女
职业：巫女
年龄：不明

个人特征

以达成目的为最重要事项。但会在力所能及的范围内，为了让敌人见识魔神的伟大之处而追求华丽的成果。

巫女的特征

被封印的魔神以精神制作出的三个“魂魄精制体”。由于魔神一直以怨恨的眼神注视着人类，因此它心中的精神也以“华丽”、“残虐”和“屈辱”三种方式表现出来。她们虽然是魔神以及魔神之女的忠实仆人，但由于是精神的直接具现化，个体均拥有极强的个性，不能单单以仆人和下臣来概括。





贝尔萨（ヴェルザ）

性别：女
身分：残虐之巫女
职业：巫女
年龄：不明

莉莉亚（リリア）

性别：女
身分：屈辱之巫女
职业：巫女
年龄：不明



个人特征

将人类视为憎恶的对象，但由于喜欢听到他们的悲鸣，因此也夹杂着一半爱情。



个人特征

性格如同喜好恶作剧的小孩子一样，非常乐观主动、充满朝气且天真烂漫，看不到丝毫阴暗之处。



陷阱风格

在本作中，“华丽”、“残虐”和“屈辱”三种精神分别对应三种风格的陷阱。每当玩家熟练使用一种风格的陷阱，就能解放对应风格的高位陷阱。其中“残虐”风格的陷阱大都是给予敌人巨大的痛苦，并随之带来可观的伤害。以下抢先为大家介绍其中两种经典的陷阱。

陷阱“钟摆斧刃”（ペンデュラム）

残虐风格 天花板系

带有厚重锐利斧刃的钟摆型陷阱。自古以来便是沾满牺牲者鲜血的经典陷阱，在本作中想必也会增长其灾厄般的记录。被钟摆斧刃命中的目标将会发出惨痛的悲鸣，鲜血也会喷射而出。想要合理运用需要下一番工夫，但威力绝大。



陷阱“处女拥抱”（メイデンハッグ）

残虐风格 壁系

将有名的刑具“钢铁处女”进一步实施改造后诞生的陷阱。从墙壁中延展而出的机械机关，会将触碰到它的敌人拖入内部。名副其实由“钢铁处女”所带来的“死亡拥抱”。





以享受悠闲牧场生活而出名的“《牧场物语》系列”最新作终于有了消息，本作的主题是“连结”，究竟游戏中是如何体现这一主题的呢？就让我们一起来看一下最新消息吧。

文 半夏 美编 澄香

3DS	SLG丨模拟・经营		
	牧场物语 连结新天地		
	牧场物语 つながる新天地		
	MarvelousAQL	日版	预定2014年2月
	1～4人	5040日元	对应周边未定

在全新的小镇开始热闹的牧场生活！

“《牧场物语》系列”中每一作的主人公都因为种种原因成为牧场主，一边经营着自己的牧场，一边和小镇居民交流，发生丰富多彩故事，过着悠闲又充实的每一天。本作自然也不例外，一切从一份广告开始……





故事序章

某年冬季的一天，想要寻求某些刺激、摆脱平淡无奇生活的主人公看到了一则广告——“招募全新的牧场主！你想要和我们一起工作吗？”也许成为牧场主正是改变现在生活的最好办法，这么想着的主人公向樫木镇提出了申请。一周后接到合格通知的主人公怀着对牧场生活的向往，踏上了通往樫木镇的旅途……

成为牧场主创造只属于自己的牧场！

作为玩家分身的主人公，不仅可以自行决定性别，发型、发色、眼睛颜色等等都可以自由设定。另外随着牧场生活的进行，玩家还可以自行更换服装，改变发型、发色等等，非常自由。

主人公（男孩）

非常喜欢在户外游玩，把大山和海洋当做自己的游乐场，是充满活力的男孩子。照顾动物、培育作物等工作都是第一次遇到的挑战，但是有着旺盛好奇心的主人公，一定可以快速吸收各种知识的！

主人公（女孩）

非常喜欢动植物，是个有着纯真性格的温柔的女孩子。虽然是第一次从事牧场工作，但是因为对动植物充满爱意，因此面对再艰苦的工作也会带着微笑努力。



和伙伴“连结”，一起创造牧场！

在主人公生活的小镇住着众多个性鲜明的其他牧场主，他们既是主人公的前辈，也是主人公的朋友。和这群了不起的伙伴一起互相帮助、互相竞争，享受热闹的牧场生活吧！

艾丽泽（エリーゼ）

富有的大小姐，性格有些任性，凭借强大的财力经营着牧场，雇佣了大量劳动力进行工作，自己并不知道牧场真正的艰辛。

弗里茨（フリッツ）

性格积极开朗的男孩，总是向有困难的人伸出援手。虽然因为不擅长思考，做事时有失败，但周围的人并不讨厌他。



▲不知道大小姐艾丽泽能否成为结婚候补呢？

▲维罗妮卡负责在小镇召开各种活动庆典。

艾达（エッダ）

脸上总是带着和蔼慈祥的微笑的老奶奶，乐于照料孩子和遇到麻烦的人。是小镇中拥有最长牧场生活经历的牧场主，受到大家的尊敬。

▼圣诞节的时候能不能从艾达奶奶的手中得到毛线袜子呢？



维罗妮卡（ベロニカ）



负责管理从世界各地前来的行商人，小镇的管理事宜也由她负责。是一名才女，为人诚实严格，深受大家的信赖。

和自然以及动物“连结”的乐园

随着故事的进行会开启名为“远游地（サファリ）”的地点，这里是和野生动物们一起嬉戏玩耍的乐园。能够照顾野生动物是本作全新添加的要素，随着故事的进行可以饲育的野生动物种类会逐渐增加，远游地也会越来越热闹的。



▲出现了两种不同颜色的猴子，把小鸟拿在头上也不会被讨厌。



▲在远游地的树上有为小鸟搭建的巢穴。

结婚候补也必不可少！

“《牧场物语》系列”中主人公能够和小镇中的男/女居民发展感情，最后结婚生子，这个特色在本作也得到了保留。目前仅公开了两名结婚候补，相信后续报道中会陆续公开更多充满个性的角色。



新娘候补·莉莉艾（リーリエ）



开朗活泼的天气预报大姐姐，非常喜爱小孩子。除了天气预报外，还会主持儿童节目，唱歌、跳舞、主持样样精通的大忙人。休息日也要照顾妹妹、陪老人说话，努力为他人服务，在小镇中非常有人气。

新郎候补·雷伽（レーガ）

小镇餐馆的厨师，性格开朗的行动派。制作料理非常有一手，能让许多客人慕名远道而来。长相帅气且擅长交谈，常常被女性顾客围绕，也因此被周围人认为有点轻率，其实是个非常认真的人。

全新要素大公开！

除了上文提到的牧场主伙伴、远游地外，本作还有众多全新的要素，下面就让我们一起看一下吧。

和全世界进行贸易



牧场收获的作物和农副产品可以在贸易大会上向各个国家出货，另外还可以通过贸易购买到世界各地的珍贵道具。有可能自己出货的商品会在贸易地流行起来哦。

农事更加便利和快捷

本作中每九块田地形成一个单位，玩家可以一次性对其进行耕种、收获、浇水……能够生产更多的作物，农田工作变得更加便利快捷！

通信让大家紧密相连

游戏不止支持本地联机，还能通过Wi-Fi进行网络连接，虽然详情尚未公开，不过相信一定能让各地的牧场主一起享受到乐趣。

文 白菜 美编 sienna



PSV	ACT 丨动作・对战		
	JUMP 全明星 胜利之战		
	Jスターズビクトリーバーサス		
	NBGI	日版	预定 2014 年 3 月 19 日
	游戏人数未定	6980 日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.209		

本作的发售日与售价终于确定下来，比白菜预测的要早上许多，看来NBGI早就是做好游戏等公布吊胃口的节奏了。言归正传，本作除了售价6980日元的普通版外，还另外公布了售价9980日元的“动画主题曲编辑版”，里面收录了本作登场作品的21首TV版主题曲。嗯？这是不是说明本作会有21部作品的角色登场呢？

新的战士，集结！

在《掌机王SP》209辑的“前线”中已经提到过的四名角色终于正式登场！作为JUMP国民级台柱的两津勘吉或许在国内认知度稍低一些，但其余三人都拥有极高的人气，特别是浦饭幽助，绝对是勾起80后玩家时代的眼泪啊。

坂田银时

出典：《银魂》

只要接受委托就一定会完成到底的万事屋头儿。极度喜欢甜食，如果不定期摄取糖分就会变得很焦躁。平时虽然看起来没什么精神，但其实有着身为攘夷志士的过去，异名“白夜叉”，是个受到他人畏惧的武士。

▲▶阿银的表情是招牌死鱼眼。这个飞踢也是他在原作中多次使用的招牌动作哦。



◀▲脚踏自行车，手握火箭筒已经成了两津独特的搞笑方式……火箭筒这种重武器一介平民警察是怎么搞到的啊！

两津勘吉

出典：《乌龙派出所》

在龟有公园前派出所执勤的巡查长，别称“阿两”。特征是特浓的M字一线眉和长期穿着木屐。年轻的时候因为毅力被上头看中，曾有过在刑事课任职的经历。虽然干起事来乱七八糟，但非常讲情面，作为吉祥物一样的警察，深受街道住民的爱戴。

浦饭幽助

出典：《幽游白书》

原本是不良少年，却因为某个契机而成为灵界侦探。虽然行事粗暴、性急且鲁莽，但正义感极强，同伴被伤害时会激发自己的力量。武术为活用人体内灵力的“灵光波动拳”。

▲▼将全身的灵气放出的战斗技巧“灵光波动拳”，将力量汇集于指间放出的飞行道具“灵丸”更是其杀手锏。

小杰·富力士

出典：《全职猎人》

出身于鲸鱼岛，幼时在大自然中成长，充满战斗天分的野小子，同时也是念动力的强化系能力者。基本上是性格单纯、直来直去的人，但也有着与之相辅的集中力与回复能力。

▲►初出茅庐之时随身携带的钓竿一直是他独特的武器，还有竞技场的石板也能作为战斗道具。

胜利斗气系统

本作中除了表示胜败的胜利计量槽以外，还有表示战局倾向的“斗气力量”（ボルテ–ジパワ–），会随着攻击与遭受攻击的频率而变动。当斗气力量上升超过临界点时，就会发动特殊的“胜利斗气”（ビクトリ–ボルテ–ジ）状态，进入战局超有利的猛攻时间。该系统与PS2上早年的《D.O.N大乱斗》中的系统非常类似，而在《D.O.N大乱斗》中一旦成功发动立刻就能决定战局。本作是否也有相似的影响力呢?

▲胜利斗气状态发动!



▲该状态下还可以发动威力惊人的超必杀技。

场景破坏

战斗场景的其中一部分可以被角色的招式所破坏，之后形成全新的战斗场景。破坏之后的要素是否能与战斗产生互动目前还不得而知。



◄▲阿虏的攻击破坏了场景中的巨大西瓜。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

已经没什么可害怕的了！

POCKET HALO 光盘视频收录

ACT	动作	
PSV	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星 剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	
NBGI	日版	预定2013年12月19日



高人气的魔法少女系动画《魔法少女小圆》登陆PSV平台！本作以《剧场版 魔法少女小圆 起始的故事/永远的故事》讲述的内容为蓝本，玩家将要操作作品中登场的五名魔法少女，体验爽快的“魔法ACT”。

剧情讲述的是在晓美炎体验的无数次轮回之中，某次鹿目圆向她托付了“五名魔法少女齐心协力挑战魔女之夜”的愿望，从而引出了全新的时间轴上的故事。在原作中不存在的五人协力，也将在此初次实现。为了让五名魔法少女能够同气连枝地挑战最强敌人魔女之夜，玩家需要提升她们之间的羁绊值。白天要促进魔法少女们交流，夜晚则选择两名魔法少女在迷宫中讨伐魔女，根据讨伐的成绩（讨伐时间、连击长度、无伤评价等）也会提升羁绊值，而羁绊值则会影响故事剧情的走向。


▲羁绊值达到一定程度后，就会发生特殊的剧情。

战斗方面从目前公开的情报来看，△键为通常攻击，连续按下即可形成简单的连击。推动左摇杆的同时按下△键，将会从通常攻击的连击中派生出范围攻击，这被称为“魔法攻击”；而在空中推动左摇杆的同时按下△键，同样会使出被称为“空中魔法”的强力攻击，这类魔法攻击都会消耗MP。按下□键则可以发动强力的大范围招式“特殊魔法”，发动途中还可以更换攻击方向，对敌人造成高伤害。不过“特殊魔法”除了MP以外，还会额外消耗“特殊魔法槽”，而“特殊魔法槽”在补满之前都无法再次发动“特殊魔法”。另外羁绊值较高的两名魔法少女之间，还能发动超强力的“连携魔法”哦。（文：白菜）


▲为了使用强力而帅气的连携魔法。赶快提高少女之间的羁绊吧！


▲随着羁绊值提高，救助行动的频率与速度都会提升。


▲在迷宫深处与魔女（BOSS）对峙。各种魔女拥有不同的进攻方式，小心应付吧。

时隔两年的《游戏王》新作



TAB	桌面・卡片
3DS	游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华 游戏王ZEXAL 激突！デュエルカ－ニバル
Konami	日版	预定2013年12月5日

自从“《游戏王5D's》系列”结束后，“《游戏王》系列”便进入了一段沉静期，最近官方终于公布了系列时隔两年的最新作《游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华》，这也是《游戏王ZEXAL》的初次游戏化。本作有超过40名以上的动画角色登场，并且对战中为全语音，收录卡牌到10月发售的“神代兄妹篇”为止的5700张，数量为系列最多。作为游戏的卖点，这次全部登场的角色都有属于自己的原创故事，同时游戏还收录了原创的卡片。模式方面新搭载了简单模式，该模式下无法发动妨碍对手行动的“连锁”系统。



▲动画版中的角色都会悉数登场。


▲对战时的界面，上屏显示卡片效果。


▲游戏的原创卡片。

（文：乌冬）

宇治金时带来的“575”旋风



MUG	音乐
PSV	歌组575 うた組み575
SEGA	日版	预定2014年1月23日

今年7月SEGA所启动的“575计划”，是利用Vocaloid技术，借由两名女高中生——正冈小豆和小林抹茶之口，来演绎日本传统“五七五”形式的俳句及短歌的一大计划。游戏作品作为该系列的重中之重，其第二弹正是现在向各位介绍的《歌组575》。

本作是将音乐和解谜融为一体的“歌组动作游戏”，与《太鼓》、《初音》等音乐游戏相同，玩家在游戏过程中需要根据乐谱，通过快速点击或长按来完成乐曲。不过角色所吟唱的乐曲的歌词是不完整的，这里就需要玩家点击屏幕上出现的字来填入歌词。比较特别的是，即使玩家所填入的歌词不正确，但只要字数符合要求，两名角色还是会照着玩家所输入的内容演唱。借助日臻成熟的Vocaloid技术，玩家可以打造出独一无二的歌曲。喜爱俳句和短歌等日本传统文化的玩家想必能在本作中挖掘到更多的乐趣。

（文：虫无兮）


▲游戏舞台是和俳句有着不解之缘的古都镰仓。


▲剧情部分将讲述两位女主角用一年时间所谱写的青春之歌。


▲当玩家输入的歌词完全正确时就会出现“完全一致”字样。

阵型固若金汤、关隘难攻不落



RTS	即时战略・塔防	
3DS	难攻不落三国传 蜀与时之铜雀 难攻不落三国传 ~蜀と时の铜雀~	
Klon	日版	预定2013年11月28日

本作是一款以三国为题材的塔防类游戏，主人公因为不可思议的铜雀之力返回了三国时代、并成为了刘备的军师被卷入战乱之中，故事也由此展开。（《龙狼传》的既视感？）除了穿越的剧情外，美少女化的三国名将、智士也是看点之一。

游戏中下屏幕显示战场地图，玩家需在重要的点位配置不同的单位，凭此阻挡不断来袭的敌人。配置单位需要一定的兵粮，而兵粮可以靠击倒敌人等方式补给。与一般塔防游戏不同的是，配置好的单位并非是站定不动的，而是可以根据战况、利用触控操作灵活地移动。剑兵、枪兵、弓兵等不同兵种的特性各异，武将可以跟周围的士兵组成阵型以提升团队的实力，诸如攻击力、攻击速度等。此外武将还拥有大威力的必杀技，消耗计略槽就能发动，一举扭转战局！

（文：苍穹）


▲三国武将“萌娘化”在ACG界已不是什么新鲜事了。


▲诸葛亮发动必杀技——石兵八阵。



▲武将有等级的概念，能够随着战斗不断成长。

解除心中的疑惑，延续儿时的冒险



AVG	文字冒险・恋爱	
PSV	绽放在天空彼岸 ‘&’ -空の向こうで咲きますように-	
5pb.	日版	预定2013年12月26日

本作是由制作了《物以类聚》的晓Works所制作的又一款恋爱AVG，原作于去年登陆PC平台，如今在加入新要素后转战PSV和PS3。游戏讲述了一个和儿时伙伴一起冒险的故事，主人公管野孝在小时候曾见到过两个月亮，长大后的他为了追寻双月的真相，回到了当时的小镇，并与当年的小伙伴们相遇。与此同时，他们还获得了有着不可思议力量的道具，使用道具可以实现愿望，但也会带来巨大的灾难。就在大家尝试这种神奇的力量之时，小镇也开始不断发生奇怪的事件。但很快，管野孝的道具被人偷走了，为了找回自己的道具，主人公召集儿时的伙伴们，开始了冒险之旅。拥有不可思议力量的道具是游戏的关键词，女主角们所持有的道具到底会给冒险带来怎样的惊喜呢？

此次移植追加了新事件、新剧本和新CG，小恶魔系风格的郡浜珠璃也成为了可攻略角色，PS3版和PSV版可共享记录，玩家能随心所欲体验游戏的魅力。

（文：阿鲁）


▲儿时与小伙伴一起探险时见到了两个月亮。


▲重新召集伙伴开始探险！


▲小时候的男性同伴，长大后变成这个样子了。

与朋友斗，其乐无穷



ETC	其他	
3DS	马里奥聚会 岛屿漫游 Mario Party: Island Tour	
Nintendo	美版	预定2013年11月22日

3DS平台的首款《马里奥聚会》将在北美率先发售，日本和欧洲则都要等到2014年。

本作故事发生在聚会群岛上，7座的岛屿都有各自不同规则和特色主题，游戏中将有超过80种迷你游戏，全部可供多人同乐。迷你游戏中既有非常简单快捷的玩法——比如单纯比拼反应速度、看谁最先按键射击，单纯比拼运气、选择一口井跃入看能得到多少分；也有考验记忆力和操作，竞争性和刺激感十足的玩法。结合3DS的硬件机能，本作中还有对应麦克风、AR卡片等功能的迷你游戏，利用邂逅通信还可以与其他团队展开较量。

作为一款聚会同乐型游戏，本作支持1卡4人下载分享，供玩家体验简单轻松游戏的乐趣以及“众乐乐”的无穷魅力。

（文：苍穹）


▲在大地图上移动时的界面，不同岛屿的风景各异。



▲相互妨害类竞速游戏是聚会时的热门之选。


▲操作滑翔机尽可能多地撞破与自己相同颜色的气球。

光与影交错的大正恋爱物语



AVG	文字冒险・恋爱	
PSP/PSV	蝶之毒 华之锁 大正艳恋异闻 蝶の毒 华の锁～大正艳恋异闻～	
Prototype	日版	预定2014年1月16日（PSP）/2014年2月20日(PSV)

游戏的故事发生在大正7年，由于战争不少人成为了富翁，而依赖于国家财政的贵族们则渐渐落后于时代、生活陷入窘困。身为贵族的野宫家虽然财政陷入了极度困难，但还是举行了奢华的盛宴。其实这都是游戏主人公野宫百合子的父亲野宫康之刻意安排的，目的是为了给女儿百合子安排夫家，使得家族能够顺利延续。就在宴会进行的时候，一群暴徒突然闯入，康之被人趁乱杀害。百合子被突然发生的一切惊吓得不知所措，但她还是清醒地意识到这将是命运落魄的开始……

本作以PC版为基础，移植版中加入了更多原创剧情及CG，令原作中的恋爱氛围展现得更为淋漓尽致。游戏主要通过对话的选择来推进，并通过丰富的选项、吸引人的剧情以及多种结局等要素来让玩家充分享受正统AVG游戏的乐趣。并且PSV版本还可利用触摸屏幕来直接进行选项选择，十分便利。

（文：库玛）


▲本作主要围绕主人公野宫百合子与爱慕她的五位青年来展开。


▲主人公的青梅竹马尾崎秀雄，是一名十分优秀的军人。


▲对主人公产生了巨大影响的天海镜子，是一位有钱酒商的女儿。

人类的欲望是无穷的，早几年1080P对我来说都觉得是清晰的极限了，而最近去索尼体验了一下4K电视玩游戏和看视频，那个八十几寸的电视实在是爽爆了，画面所有细节一览无遗，如果能有完美支持4K的游戏那效果必定还要加倍！不过那个同样让人震撼的价格想要降下来估计还有很远很远的路要走。



游戏一品轩

推荐给 系列游戏爱好者·MARVEL的粉丝们

PSV	乐高漫威 超级英雄：宇宙危机	
LEGO Marvel Super Heroes: Universe in Peril		
Warner Bros	ACT	美版

乐高公司与电影界的合作真的是亲密无间，并且这次的阵容异常强大，钢铁侠、绿巨人、金刚狼等超级英雄都将登场为保护世界一起努力。角色相对电影版变成了三头身，整个游戏的气氛显得十分轻松，各种物品被炸成小块的感觉非常爽。游戏的核心玩法相较系列作品没太大变化，不同角色的切换和协助战斗不仅让战斗变得丰富，还给予了玩家更多新鲜感及自发性玩法，游戏中大部分英雄都可以飞行，关卡中不少谜题也与这项能力相关，玩家只需要通过两根手指在屏幕上向上划动即可实现。不过在实际操作中触控操作给人的感觉并不怎么方便，特别是游戏中某些地方的机关很小，如果需要在激烈的战斗中去精确点击某一个地方，很容易造成玩家失误被敌人群殴。此外，游戏中丰富的收藏和挑战要素是一大亮点，即便通关一遍后依然能在关卡中挖掘到不少好玩的东西。



▲绿巨人大哥又要开始搞破坏了。

PSP	众神之的恶作剧	
神々の悪戏		
Broccoli	AVG	日版

本作是由曾经推出过人气作品《歌之王子殿下》的Broccoli制作，剧情还是以日系恋爱文字冒险游戏常见的学院为主线，结合神话故事，讲述了一个人神之间分分合合的爱情故事。游戏在画面上保持着高水准，只是各男主角的头发怎么看都很杀马特呀。本作在剧情上的结构比较分明，前期较线性化，到了中后期分为“恋爱”和“宿命”两个主题。在对话选择上，无关紧要的选项界面会做得比较轻松，而较重要的选择会被称为“命运的抉择”，对应的界面也会变得更加沉重，提醒玩家谨慎选择。比较有意思的是与NPC对话时，他们偶尔会对玩家进行一些关于游戏世界观的小测验，根据玩家回答的准确度会给予不同奖励。此外，本作的特典较有诚意，在基本的BGM、CG桌面之外还有一个叫“大辞典”的内容，里面包涵了角色资料和游戏世界中的方方面面。



▲个人还挺喜欢本作的人设。



推荐给 恋爱文字冒险类游戏爱好者·对学院题材感兴趣的玩家

推荐给 原电视节目的粉丝·喜欢多人游戏的玩家

3DS	战斗中 传说之忍和生存战斗！	
	战斗中 伝説の忍とサバイバルバトル！	
NBGI	ACT	日版

本作是以日本人气节目《战斗中》为基础改编的一款动作对战游戏，玩家将与众多对手在一个固定的场景中争斗。本作的规则比较简单，玩家只要用发放的蓝色球砸中对手即可让其退场并获得一定奖励，除此之外玩家还可以通过砸墙、房子、灯笼上的“眼睛”来获得金钱，不过要注意的是在用球瞄准时视角会变得比较窄，很容易被对手从背后偷袭。游戏中存在一个“帮手”系统，比如江户村这个关卡里可以在某个房屋中找到一个拿链球的忍者，找到他后，他会一直跟着并协助玩家攻击对手，达到一定条件还可以发动超炫的必杀技。不过个人觉得这个援助忍者稍微有点影响游戏平衡，不知道回避技巧的话会比较难对付。估计国内看过原电视节目的玩家很少，所以代入感应该不会很强，但如果能拉上众多朋友跟你一起玩应该也会别有生趣。



▲快追上对手砸过去！

推荐给 划屏游戏爱好者·喜欢简单游戏玩法的玩家

3DS	美食从天降2	
	Cloudy With a Chance of Meatballs 2	
Avanquest	PUZ	欧版

《美食从天降2》是前段时间在美国上映的一部动画电影，剧情承接第一部的结尾，世界陷入食物过剩的灾难，而本作则是根据这部电影而改编的一款游戏。算是顺应移动平台轻量化的趋势，游戏相对前作玩法有了较大变化，变成了和水果忍者类似的一款划屏游戏，满屏的汉堡包、草莓、薯条等食物都飞舞着等你去划。初玩本作感觉设计的有点怪，因为玩家要盯着上屏幕的水果在下屏划动，总感觉不大同步，不过习惯一段时间后发现还是可以轻松盲操的，并且不会出现在iPhone上被手指挡住视线的状况。由于场景比较鲜艳，有时会出现食物和背景分不清楚的情况，厂商针对这点在下屏专门设计了半透明的物体提示。此外，游戏在故事模式之外还提供了专门的挑战模式，玩家可以跳过剧情体验最直接的划屏乐趣。



▲不要错过甜甜圈。

推荐给 原动漫的粉丝们·研究柏青哥的大神

PSV	柏青哥狂热V 学园默示录	
	スロッターマニアV 学园默示录 HIGH SCHOOL OF THE DEAD	
Dorasu	TAB	日版

《学园默示录》原是2006年开始连载的一款漫画作品，继在2010年动画化后，近日该作被改编为一款柏青哥游戏登陆到了PSV平台。虽然有点搞不懂为什么日本人民对柏青哥这么热爱，不过在本作中确实能看出其制作的高水准。相对PSP，PSV触摸大屏幕的优势就体现出来了，竖起来玩会有比较好的体验，轮盘转动的机械感十足，启动、出币的感觉都非常爽，而屏幕的上部依然是播放动画的区域，动画剧情会根据摇出来的不同图案组合而产生变化，如果是特定排列还会有很炫的必杀技演出。此外，为了照顾一些以柏青哥为生的职业玩家，游戏还提供了一个专业数据分析系统，强大的概率统计功能可以让你充分了解到机台的特点和自己的表现，不过这一款游戏略显复杂，对于只想休闲娱乐的玩家来说并不具备太大的吸引力。



▲这个眼神好暧昧啊。



攻略透解

3DS

ACT | 动作

索尼克 失落世界

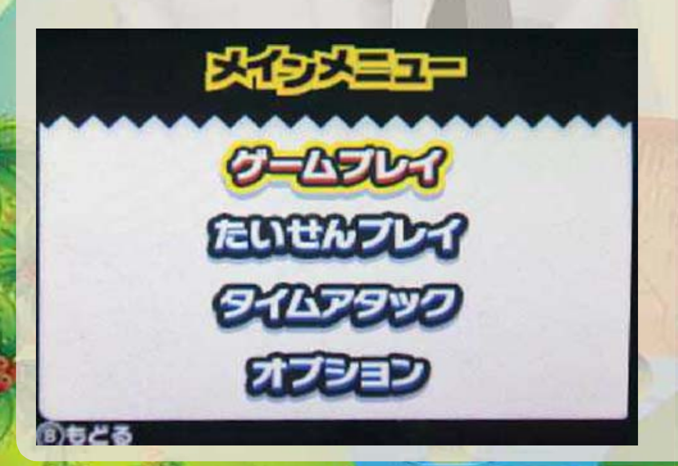
ソニック ロストワ－ルド

SEGA	日版	2013 年 10 月 24 日
1 人	5229 日元	无对应周边

小岛上的小动物们接连被邪恶的蛋头博士掳走，索尼克和伙伴们乘坐飞机去追寻蛋头博士。经过一段艰苦的空中旅程，索尼克和伙伴们终于发现了蛋头博士，并在空中展开战斗，但是激战中飞机失事，索尼克等人和蛋头博士都降落到了一片神秘之地，原来这里就是传说中的失落的世界。

主菜单

ゲ－ムプレイ	游玩主要任务
たいせんプレイ	进行通信对战
タイムアタック	时间挑战模式
オプション	选项



世界地图



上屏界面

世界地图分为很多格子，会闪的格子可以进去，除了最左边的格子代表生产道具的实验室之外，其他会闪的格子都表示一个关卡。



下屏界面



1. 最上面格子里的数字代表当前关卡
2. 带圈的红色五角星指当前关卡的收集物，点亮的代表已经收集到
3. タイム指当前关卡最快过关纪录
4. スコア是当前关卡最高得分纪录
5. 字母代表当前关卡最高评价纪录
6. 通过最右下角的箱子图案可以设置色彩力量和道具
7. 在此界面按 Y 可以开启 HARD 模式（通关后开启）



移动

使用十字键或者滑杆都能使索尼克进行移动，按住 R 的时候可以冲刺，冲刺时往反方向移动滑杆或者按十字键，可以使索尼克做出急刹动作。





旋转 / 旋转冲刺

按住 X 或者 Y 键，可以使索尼克在原地旋转蓄力，松开后会向前方做出旋转冲刺动作，蓄力越久，滚得越远。





跳跃

按 A 或 B 键可以跳跃，跳跃时可以攻击敌人，长按 A/B 键可以使索尼克跳得更高，连续按两次 A/B 键可以进行二段跳。在跳跃过程中，按 X 或者 Y 键，可以做出垂直砸地的动作，用这招可以对敌人造成伤害。





攻击敌人

接近敌人的时候会自动锁定敌人，这时敌人身上会出现红圈，此时再按 A/B 键，就能跳过去攻击敌人，大部分敌人都是一击必杀，少部分较大型的敌人要多次攻击，最多能同时锁定三个敌人。除了可以锁定敌人之外，还能锁定场景内的一些箱子 / 石块等物件，攻击这些东西能够获得道具。



如果索尼克跳跃在空中锁定敌人，按 X/Y 可以发射冲击波进行攻击，但是冲击波只能使敌人眩晕，不能对其造成伤害，要补充跳跃攻击来搞定敌人。



跑酷动作

跑酷是新加入的系统，也是本作的灵魂所在。根据地形的不同，采用跑、跳、爬等动作，才能顺利到达目的地。

墙壁移动

在平地移动中，如果遇到墙壁，可以直接冲上去继续前进，不管是横向的还是纵向的。在墙壁移动中按 X/Y 键可以进行加速冲刺，冲刺速度会随着距离的增加而递减，一般情况下在一次墙壁移动中只能使用一次冲刺，要掌握好冲刺的时机。





来回跳

在两段墙壁之间前进所使用的动作，目的是躲避墙上的障碍物，在墙壁移动中按 A/B 键可以跳跃到另一侧的墙壁继续前进，连续多次使用可以让索尼克按照“之”字形前进。



三角跳

这是横版关卡中使用的动作，按 A/B 键可以使索尼克在左右两端墙壁之间进行跳跃上升。

色彩力量

在游戏进行过程中，可以从一些箱子里开出一种特殊道具，叫做 Color Wisp。获得后可以看到在下屏增加了一个图标，点击此图标就能发动色彩力量（Color Power）了。Color Wisp 也能在实验室中生产，之后选择过关时是否携带。

在发动色彩力量的过程中，索尼克是无敌的，敌人不能对其造成伤害，但是要注意别掉进悬崖，否则还是会死。所有的色彩力量都有使用时限，上屏会显示剩余时间槽，在时间槽消耗完之前获得新的 Color Wisp 可以再次填满时间槽继续行动。

色彩力量一共有六种，分别是：

蓝色星球

インディゴ・アステロイド



这个色彩力量可以使索尼克化作一个蓝色的旋转的球体，通过移动可以让周围的敌人或场景物品变成碎屑围绕在索尼克四周，周围聚集的碎屑越多，升力越大，靠这些碎屑还可以启动一种特定的机关。



黄色钻头

イエロー・ドリル



索尼克将变成黄色的钻头，此时强制向前移动，玩家需要通过十字键或者滑杆调整移动方向，按 R 可加速，按 L 键是掉头。如果色彩力量使用时限已到而索尼克还在地下的话，会马上挂掉。



象牙闪光

アイボリー・ライトニング



能让索尼克呈闪电的形状，如果场景中有带电的黄色磁铁的话，按下 X/Y 键可以发射出电流进行连接，成功的话索尼克会马上移动到磁铁处，在空中如果有多个磁铁，可以进行长距离的连续空中移动。此色彩力量状态一旦遇到水就会马上被消除。





灰色地震

グレイ・クエイク



索尼克会变成一个大铁球，自动往前滚动。要控制铁球的方向，需要对 3DS 本体进行倾斜翻转等动作。在变成铁球时按下 A/B 键也是可以进行跳跃的，跳跃中按 X/Y 可以砸地，一些巨大的开关必须要铁球砸过才能开启，此外一些墙壁也能用铁球撞开。



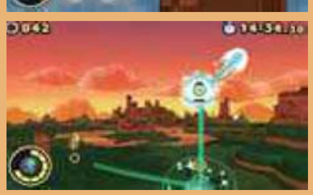
青色激光

シアン・レーザー



索尼克化作激光，在场景内进行反弹移动。反弹期间按 A/B 键可以中断，使用此色彩力量时玩家要先决定索尼克变成激光后射出的方向。在场景中有一种白色的光球，如果激光射到光球上，光球会自动为激光确定最优的行进路线，期间不用做任何操作，就能抵达下一个地点。





红色爆发

レッド・バースト

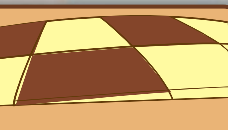






索尼克变身为红色火球，期间会自动向前滚动，接近敌人时按下 A/B 键后索尼克就会爆炸，对周围的敌人会造成伤害。

道具

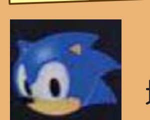


金环



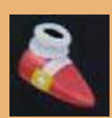
“《索尼克》系列”的传统收集品，每取得 100 个可以增加一条命，在过关评价时，持有金环的多少也是评价标准之一。如果碰到敌人或一些机关（尖刺等），身上的金环会散落一地，并很快消失。

1UP



蓝色的索尼克头像，捡到能增加一条命。

高速靴子



捡到之后在一定时间内可以高速移动。

星星



捡到之后是无敌状态，敌人一碰索尼克就会死。

遥控设备（ラジコン）

这些设备能给索尼克带来各种辅助效果，可以在实验室消耗材料进行生产。每种设备都有特定的形状，会围绕在索尼克周围。游戏一个比较人性化的设定就是，即使不在实验室生产遥控设备，在多次关卡挑战失败后系统会赠送一个遥控设备，方便大家过关。3DS 版的遥控设备还能和 Wii U 版进行交换。

遥控设备有 7 种，每种分几个档次，其效果持续的时间有差异。

图标	遥控设备	效果
	直升机	丢炸弹，对周围敌人造成伤害。
	战斗机	对靠近的敌人自动发射导弹进行攻击。
	隐形战机	让索尼克隐形，相当于无敌状态，但是不能穿墙。
	气垫船	搭载索尼克在空中移动，无视各种地形，快速过关利器，不过方向操作稍难。
	气球	索尼克抓住这个气球能上升一定高度，之后会停滞在空中不再上升，是快速到达一些空中平台的手段。
	UFO	改变索尼克的重力状态，可以跳的更高更远，落下速度也会减慢。
	玩具人	自动收集场景里的道具。

道具和遥控设备的生产

过关后会得到材料（マテリアル），不同的材料组合可以生产不同的道具或者遥控设备，这些都要在大地图左侧的实验室进行，在生产这些东西的过程中，实验室的等级也会提升，之后就能让当前的材料升级，最后作出更高级的物品，高级的材料也能用较低级的材料做出来。



道具以及遥控设备的设置

在大地图，选关画面的下屏右下角，有一个黄色的箱图案，点击进去就能方便地设置本次过关需要携带的遥控设备和道具。



游戏流程



游戏主线分为七大关卡，每个关卡分四个小关，第四小关是本大关的 BOSS。第七大关是 BOSS 连战，会把前六关的 BOSS 全打一次，再打最终 BOSS，击败最终 BOSS 后通关，开启 HARD 模式。所有已经玩过的关卡都能重复挑战。每个关卡都有时间限制，时间到了还没过关，索尼克会挂掉，然后重置时间重来。

过关流程

游戏是以每一个小关为基本单位的，每个小关又分为很多路段，每段路开始算是一个检查点（Check Point），检查点是一个红色的栏杆，如果没有撞杆，从上面跳过去或者从旁边走过去，检查点就不会触发，要是后面失误的话，就会从更前面的检查点开始。

游戏初始共有十条命，索尼克没有 HP 的设定，只有在身上没有金环的情况下受到攻击才会死亡，因此金环从某种程度上能被看做 HP，所以时刻保持身上有金环十分重要，被攻击后金环散落一地，应该尽快捡起来，避免出现 0 金环的情况，金环的数量显示在上屏左上角。



另外跌落悬崖、在水中呆太久、时间限制等因素都会让索尼克死亡。如果所有的命都用完了，就会显示 Game Over，会重新分配 10 条命，从大地图再次选关开始。

游戏评价

在每关的关底，包括 BOSS 关卡打败 BOSS 后，都能发现一个巨大的开关，踩下这个开关，这一关才算完成。之后就可以看到过关评价，从高到低依次是 S、A、B、C、D。过关评价的主要标准有三个：过关时身上的金环数量，过关花费的时间和拯救出的小动物数量。



特殊关卡

在每关的最后按下开关后，如果身上的金环足够多的话，就能进入特殊关卡。特殊关卡在宇宙中，没有敌人，目的只有一个：收集完场景内的所有道具。这时候要用到 3DS 的陀螺仪功能，不断翻转机身才能完成目标。在宇宙中，上屏画面会用箭头指示收集品的方向。





BOSS 打法



BOSS Zazz

第一个 BOSS 战是在一个球面场景，BOSS 站在一个巨大的球上面，在场景中四处滚动袭击索尼克，直接攻击 BOSS 踩的球是没有用的，一开始要奔跑躲避 BOSS 的追击，待 BOSS 连人带球砸地，然后会有硬直时间，这时冲上去跳跃起来攻击 BOSS，BOSS 就会掉到地上，然后再次攻击 BOSS 就能削减其 HP 了。反复几次就能击败 BOSS。

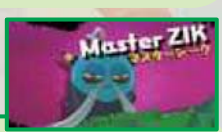


BOSS ZOMOM



也和第一个 BOSS 战一样，在一个球面场地进行，BOSS 的攻击频率比第一个 BOSS 大得多，而且躲避也更难。BOSS 的主要攻击手段是喷火球，这些火球不是按照直线前进的，而是曲线，有点像导弹，好在速度不快，比较容易躲避。这个 BOSS 是站在巨大的立方体上，而立方体后面有个银色的球，直接攻击球就能削减 BOSS 的 HP。

BOSS Master ZIK



这个 BOSS 比较耗时间，一开始是不能直接攻击的，因为 BOSS 被一圈水果缠绕。我们要想方设法除去 BOSS 身边的那一圈水果，方法有两种，第一种是主动出击，BOSS 会不时滚出一个大的榴莲，索尼克攻击榴莲能获得色彩力量，然后可以变成钻头钻到地下去，再从 BOSS 的脚下钻出，就能除去他身边的几个水果。还有一种方法比较被动，待 BOSS 放出一些苹果之类的水果时，不要攻击这些水果而是主动躲避，等这些水果反弹几次后弹回 BOSS 身边，此时也能撞掉几个 BOSS 四周的水果。等围绕 BOSS 四周的水果出现缺口后，索尼克就能跳起来攻击 BOSS 了。





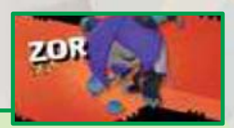
BOSS ZEENA



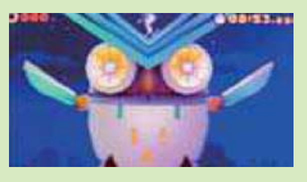
能直接攻击到BOSS的机会不多，不过一旦成功最多可以削去BOSS 40%左右的HP。这个场景一直有暴风把索尼克往悬崖吹，所以要一直保持向前冲，场景最里面可以见到BOSS站在一个很高的雪人上，直接跳是上不去的，这时要操作索尼克攻击雪人的肚子，会得到色彩力量“象牙闪电”从而变成闪电，然后再次操控闪电状态下的索尼克跳起，按Y/X键借助空中的磁铁跳得很高，之后就能攻击到BOSS了。



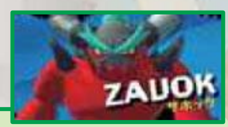
BOSS ZOR



这场BOSS战虽然很简单，不过索尼克依然无法直接攻击。BOSS站在巨大的猫头鹰身上，而且场景中有一大堆猫头鹰，只有一个是本体。场景中央有一个大炮，跳进去，然后转动3DS本体找到那个真正的猫头鹰，发炮就行了。在这场战斗中，上屏右下角会出现倒计时，此倒计时结束，BOSS就会发射激光，索尼克会100%被击中，所以需要在倒计时结束前击中BOSS才行。



BOSS ZAUOK



空战关卡，BOSS骑在一条龙身上，其主要攻击手段有两种：一种是让龙吐火球，这种攻击手段比较好躲；第二种攻击手段是龙变成环形向四周喷激光，外加旋转，此时操作索尼克跟随激光之间的缝隙移动，就不会被伤害到。一旦发射完激光，BOSS就会暂时眩晕，此时就是攻击时间。另外在场景中可以获得色彩力量：青色激光，直接对着BOSS喷可对其造成较大伤害。



BOSS 蛋头博士



最终BOSS，场景中没啥金环可以捡，所以比较容易死。BOSS一开始就会喷激光和喷火球，在喷激光之前，可以看到BOSS的枪口位置，按X/Y键迅速向安全的地方移动以躲避；喷火球是连续进行的，不过火球的落点会事先在地面上标示出来，所以可以即时按X/Y键躲避。成功躲避BOSS的攻击后，就能接近BOSS，这时要快速按A/B键跳起来，同时锁定BOSS身上五个点，最后按B键就能把BOSS本体打出来，再攻击一次就能削减BOSS的HP了。此时BOSS还会掉落金环。在BOSS的HP损失过半以后，会设置路障阻碍索尼克，不过左右移动就能躲过，而锁定BOSS的画面则会出现导弹，要注意躲避。

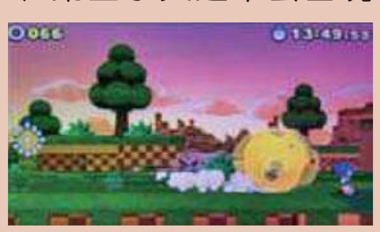


关卡难点解说



第一大关

整个第一大关都很简单，主要是熟悉操作，在第三和第四小关途中会出现BOSS，但是是打不了的，他会扔出球来砸索尼克，只需躲三四次，BOSS就会退却。



第二大关

这一关可以使用色彩力量“蓝色星球”，很多地方有龙卷风挡路，此时只有变成“蓝色星球”才能继续前进。部分很高的平台，要在“蓝色星球”吸附了足够多碎屑的情况下长按A/B键跳上去。

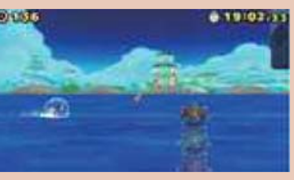


本关有一种比较特殊的敌人，就是沙虫，会吐蓝色的液泡来攻击索尼克，这种

敌人接近时会自动锁定头部，但是不能直接攻击，否则索尼克会受到伤害。正确的打法是先攻击沙虫身体下方那个黄圈，然后再攻击头部才能对其造成伤害。

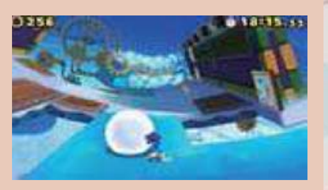
第三大关

第三大关有不少场景都在水面或水下进行，如果索尼克长时间呆在水下会窒息而死，窒息前头上会出现数字倒计时，水下场景有很多气泡存在，接触这些气泡就能够补充空气了。在本大关可以使用的色彩力量是“黄色钻头”，变成钻头之后可以无视空气的存量在水下自由游动。个别地方有水管的，必须使用钻头才能过去。



第四大关

不少雪地关的地面都会让索尼克因为惯性而滑行。本大关主要的解谜道具之一就是雪球，开始时雪球很小，索尼克推着雪球到处滚动一段时间后，雪球就会变大，然后就能够填满一些特定的坑。



这个大关的主要难点在第三小关，一开始没有路，需要把四周几个平台的雪球推进指定的坑里面，解锁中央平台的雪球，将其推进坑之后才能前进。在本小关的后面，会出现一只雪球敌人，打不死的同时还会吞噬其他雪球，所以在推雪球时要注意这个敌人。

第五大关

这一大关对操作的要求是最高的，因为索尼克会在大量的空中轨道之间跳跃行进，途中各种障碍不断，需要不断地尝试才能练出熟练的操作。

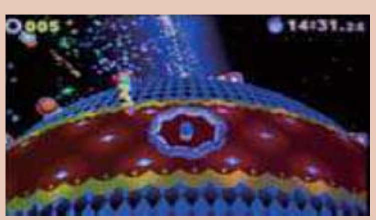


第一小关需要用色彩力量变成铁球，砸开特定的开关才能前进，同时也可以翻转 3DS 本体使铁球四处滚动，碾压敌人，不过这招操作不易。

第二小关几乎都是空中轨道，从这个轨道跳跃到另一个轨道时尽量一次性跳过去，如果用二段跳的话很容易摔死。另外本关接近关底时，会有一个地方连续出现三个 1UP，如果在这里捡到三条命后故意死一次，就能以每次两条命的速度增加待机人数。

第六大关

这关第一小关需要用到色彩力量：青色激光。在场景中有很多浅蓝色的晶体，变成激光后，故意射向这些晶体，索尼克就能自动以最佳路线弹到下一个地点。在关底有一连串晶体阵，必须按照刚刚提到的方法才能过关。



第二小关的操作一定要仔细，这关是从下而上的上升关卡，需要用到色彩力量：蓝色星球，然后吸附足够的碎屑，到地上的指定圆环内按 A/B 键进行跳跃上升。

第七大关

前三个小关每关两个 BOSS 连战，就是前六关见过的 BOSS，不过实力有所增强。两场连续的 BOSS 战的时间是共有的，打败一个 BOSS 后时间不会重置。最后一小关是打最终 BOSS。

玩后感

《索尼克 失落世界》某种程度上牺牲了系列以往的高速体验，索尼克的步伐稍微慢了一些，蓝刺猬也不光是一路冲刺、跑跳、攻击敌人，还要停下来负责很多收集和寻路工作。游戏提供的关卡依然丰富，各种地形配合各种不同的冒险方式，再加上“色彩力量”和“遥控设备”的辅助，使可玩性有所增加。游戏的不足之处包括某些 3D 关卡的视角设计存在硬伤，结合 3DS 机能特性的体感操作不太人性化。总之本作侧重平台动作要素而非速度，越是跑得快，越容易死。



掌机王自由谈



以分章节下载方式销售的《机战OE》的全部章节已经开放下载完毕，3D化、DLC、作品之间互动……可以说，这一作有其颇为精彩的看点，亦有相当大的争议，本辑，我们便收录了有关《机战OE》的一篇评论。而“玩家点评”栏目继续向各位玩家征稿，评论你喜欢的游戏，大约400字，只要文笔流畅、不写成介绍，这个小栏目的刊登几率还是不小的，欢迎大家踊跃投稿！

《机战》史上一朵奇葩——简评《机战OE》

文 古梓



“奇葩”一词原本比喻一些奇特美丽出众的事物，经网络发酵后便成了特指那些常人所无法理解的人或事的一个贬义词。这里笔者说《超级机器人大战 扩展行动》（以下简称《机战OE》）是《机战》史上的一朵奇葩，算是兼用了该词的两种意思，即某种程度上该作的确很出众，但另外一方面却也令人匪夷所思。有一点是通关一个多月后笔者仍旧弄不清楚的，那就是为什么《机战OE》要选择这种分篇章付费下载的方式来发行。你说考虑到中间流通环节的成本问题还算说得通，但为什么要分章节呢，分章节的结果直接导致剧本错位分离得很严重，游戏节奏上也大打折扣。莫非是为了及时针对玩家反馈的信息调整章节内容？这也不对，从后面章节上看虽然其间不断推出补丁修正各种问题，但还没有哪一章节是真的听取了玩家意见后大刀阔斧调整过的。所以说，官方这么做的意图本人实在无从解读。废话不多说，咱们还是重点聊聊本作的素质吧。

细致和简陋并存的画面

按照惯例先说说画面，在此之前大家应该先有一个共识，《机战OE》其实与几年前Wii上发售的惟一一款《机战》游戏《机战NEO》可谓一脉相承。同样的地图标志物，同样的机体比例，以及同样的儿童气息浓重的界面设置，和以往“《机战》系列”的时髦风格截然不同。可当时《机战NEO》的画面却让笔者喜欢得不行，最重要的一点就是每个机体不再局限于地图上棋子的功能，以往的《机战》不管怎么3D化都摆脱不了机体傻愣愣的棋子模样，就是高清作品《第2次机战OG》给地图机体多了那么些动

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

作细节也还是如此。可《机战NEO》就不一样了，该游戏中一众机体在地图上就跟活了似的，它们会蹦会跳，跑动时还会习惯性地摆动双臂，相信大部分玩家都一定会被这些活灵活现的机体表现给深深吸引住。不仅如此，《机战OE》给予了机体更多地图上的细节，同样一部机体，飞行和在地上移动是完全不同的动作，飞行时机体四肢基本不动，但背部喷射口会不断喷射出彩色的粒子风，在地上行动时则会听到手部摆动以及脚踩地上的声音，如果是以履带滑行为主的机体，地上还会相应扬起沙尘，有的机体飞行时则会展开于地上行动收起的翅膀。虽然敌我都这么动的确是让节奏显得过于拖沓，但终归瑕不掩瑜，看到战场上一众机体全都动起来的感觉还是相当美的。另外，因为机体不再局限于一个或几个格子中，于是各种不同类别机体的体积差距也得以很好地表现出来，拿恶魔高达来说，它那庞大的体形其实在以往《机战》中均没有得到最佳的体现，可在《机战NEO》中却第一次让人真正领略了其霸气外观，《机战OE》亦然。



说到《机战NEO》，就不得不说其被人诟病的战斗动画，机体建模简陋、动作僵硬、镜头死板，角色特写解析度极低。虽然这样，但笔者还是颇为喜欢其中某些招式的表现，简洁且干净利落，和现今2D《机战》随便一个射击也动不动就几十秒的拖沓形成鲜明对比。到了《机战OE》，你会发现虽然PSP机能肯定不如Wii，但其战斗动画的表现力却要优于《机战NEO》很多。首先，机体描绘得更加细致，就拿《圣战士登拜因》里面黑骑士的座机来说吧，笔者可以很有底气地告诉各位，你去找找有它登场过的《机战》，没有一作的机体描绘能如此有美感。其次，镜头有了一定的转换，不像之前那么呆板，需知道有时候明明就是同样一个动作，通过镜头的改变会变得十分具有冲击力。再次，角色特写有了一定的修正，切入时机和精细度均有不同程度的提升。最后，各种光源渲染得很足，这点从强袭自由高达的“全弹发射”中不难看出。当然了，不知道是因为机能限制还是成本问题，即便有了这些改进，本作的战斗动画还是很粗糙，可各位不妨试想一下，如果将建模材质和各种特效全部高清化，再配合于3D化后特有的空间镜头感，那战斗动画该进化成什么样子啊。其实说了这么多，无非是想表达笔者一个观点，《机战》战斗动画3D化并非不可为，不是只有2D动画才具备震撼人心的效果，3D动画做得好照样可以很热血很华丽。

改进和改偏了的系统

之所以笔者总跟人说《机战NEO》是本人玩得最爽的一款《机战》，原因就在于该作独特的系统。以往《机战》不管怎么3D化，玩法依旧是传统2D的玩法，可《机战NEO》却不同，在该作中，3D化的地图不再是摆设，而是有机融合到了整个游戏过程中：比如机体不再是格子间的移动，而是在一定半径的圆圈内任意行走，地图有高低差的明显设定，部分不具备飞行能力的机体一旦被高山阻隔，除非就近找到一个比较低的踩点，否则就会永远被挡住无法前行。同理，一些建筑物掩体也会将地上机体给卡住，如果体积过大还很难从狭长洞穴或者宇宙碎石群中穿行过去。不仅如此，武器特性也分得很细致，例如抛物线的攻击可以无视掩体障碍物，直线攻击则会因为被掩体阻隔而无法发动等。

诸多武器特性的设定让玩家在选择时不再只是一味注重账面数值，比如某些武器对空中机体可以提升命中，某些对地面机体具有特效，某些针对大型机体，某些专杀小体积机体等。推出效果能将敌人往外面推，从而阻止其发动援护系攻击，电击能直接阻止其反击，燃烧效果更能在攻击造成伤害后再给予一定量的损伤——别忘了，这些特效并非我方专利，敌人也同样有，也就是说，怎么针对敌机特性选择合适的对应方法成为一个新的必须思考的问题。差点忘记说了，该

作的武器包围系统比起以往的《机战》更加形象，只要安排我方将敌人围住，命中和武器伤害便会得到加成，完成包围后的伤害相当可观，这也成为绝杀一众巨型BOSS的不二法门。



当然了，《机战NEO》的系统也有很多不足之处，一个是我方反击时候必须在选择武器后才能看到敌人HP；另外一个更要命，每次反击默认的武器都是我方可以使出的最强攻击力的那招——这个怎么解读呢？但凡有过一定《机战》游戏经验的玩家，都应该或多或少养成了反击时直接按确定的坏毛病，因为大多数情况下，系统都会默认选择可以给予敌人最有效打击的武器，敌人HP够多自不用说，在HP很低的情况下系统会自动判断选择比较低杀伤力的武器回击，可《机战NEO》的系统不会如此判断，无论三七二十一通通选择能使出的最强杀招，其结果就是笔者经常眼睁睁看着我方以最强必杀技轰杀明明HP只有三位数的敌人。还有一点就是那奇怪的系统信息界面，每打一场，各种信息都要接连出现，并非一口气，而是一层层一条条地冒出来，很是烦人。

到了《机战OE》，在改进系统方面虽然反击时候依旧必须选择武器才能看到敌人HP，虽然界面显示还是那么的繁琐，但默认武器选择上则相对聪明了不少，这也算是制作方良心发现。本作还加入了新的GR组队系统（其实《机战NEO》中也有几个单位是具备如此特性的，但那时候没标注得这么细），这系统可以让特定的几部机体以组队的形式出战，好处是一个单位可以拥有多人份的精神，而且能够根据战场上不同情况选择队内任意机体出战，还能发动GR特有的连携攻击来提升一次攻击总伤害。可惜的是GR无法自由组织，而且敌人有了GR特性后就知道一味的堆HP，有时候也挺让人恶心的。

其实如果照搬《机战NEO》的系统，那么《机战OE》应该是很容易的，因为每回合都会自动加EN、气力和SP，虽然很多精神都有等级差别需要角色到达一定等级后才能开启同一精神指令的更高效级别（如扩大精神范围，提升精神效果或者减少精神消耗之类），且一开始角色的SP都很低，限制了战斗初期的各种变态打法，但随着回合数不断累积，我方的优势会越来越明显。有了这些保障，即便敌人有一波又一波的增援，那也全都不是个事。估计是官方考虑到这一点，所以特意又对系统作了一番修改，结果这么一改就改偏了，皆因《OE》加入了一个“《机战》系列”几乎从未有过的设定，那就是等级压制，简单来说，等级差距越大，命中回避以及攻击造成伤害的加成就越大，反之亦然。这个要怎么理解呢？笔者举个特例（估计很多玩家都遇到过），假如我方角色等级比敌人等级少了差不多十级的话，那么就算你把该角色的机体进行二十段改造，其命中回避依旧是零（偏生本作的改造是人机一体，且没有针对命中一项的改造），不管你给他叠加多少可以增加命中的精神都没用，而且即便依靠独特的包围系统侥幸命中，哪怕武器本身攻击力破万哪怕你加了3级热血，最终显示的伤害数值也极可能只有三位数。

起初笔者还觉得这也没什么，适当提高点难度挺好，不然像以前一样，就算是等级极低的角色，开着个改满的强力机体冲入敌人群中嗖嗖几下就能练到高等级，那真的很不好玩。可玩下去就发现不对劲了，本作关卡不算多，但我方机体却很多，除了强制关卡几乎都可以自由选择出战，你觉得某些机体很强便一路用到底，等级自然升得快，应付后期的战斗也没什么大问题。可那些一直被你无视的角色呢，一旦这些角色进入必须强制出场且没有任何外援的关卡，你该怎么办？估计就剩下两眼泪汪汪了吧。那转换一下思路，咱们来个平均制，保证所有人都有出场捞经验的机会，这样也不错，可平均化的结果势必导致队伍等级过低，后期遇上高等级杂兵照样是一场悲剧。要知道后期杂兵的不断增援数量之多、等级之高，攻击欲望

之强都是你绝对想象不到的，而一众BOSS那近乎无耻的接连好几次原地HP大回复亦足够令人绝望。你要是遇上像《索斯机械兽》的最终BOSS那种每回合都能吞了附近所有机体再吐出好远、破坏包围圈不说还按比例扣血的凶残货色，机体改造不足、角色等级不够那就是噩梦降临啊。这时候，我们就只剩下刷了，刷经验值刷金钱刷EC（新设定，改造机体不止需要钱还需要EC），再刷素材交换装备品。反正通过的关卡可以任意选择，你就耐心刷吧，结果本来很流畅的游戏过程变成了刷个没完的重复劳动作业，你说这是何苦呢？

如果只是这样那笔者也就忍了，可问题远没有这么简单，之前笔者曾发表阴谋论，说《魔装机神3》难度突然提升是为了怂恿玩家去买DLC降低难度，或许有人不敢苟同，可本作这么多奇葩设定你要说不是为了各种收费而设的，笔者还真就不信了！你想刷经验刷得快点吗？那当然了，普通情况下刷关卡效率很低的，简单，付费拿经验翻倍奖励；你想要高级素材吧，没问题，买特定DLC关卡，那里可以挖到不少有用素材哦；你想要某些隐藏强力机体吧，还是没问题，继续买DLC关卡，通了就能用一些流程中绝对不会出现的高级机体耶。于是乎，本作不止用各种刷东西来坑我们的时间，还用各种很诱惑人的DLC奖励来坑我们的钱，这是何等赤裸裸的DLC战略啊，也就无怪乎网上某些朋友会笑称本作为“DLC机战”了。

不甚满意的种种设定



最后谈谈《机战OE》的剧情，本作和《机战NEO》主题极像，《机战NEO》说的是某魔法师看透了人类自私本质会最终毁灭一切所以才发动了这场大战，而天真烂漫的孩子们却相信未来是美好的，于是坚持抗争到底。《机战OE》则谈及外星生物膨胀变异完全是人类自以为是的成果，等于人类自己创造出了一度葬送人类文明的怪物。二者均是在作自我批评，无论深刻与否，至少算是合格的。不过本作设定了一个可以穿越于多个不同宇宙的世界，如此一来《机战》特色的原著世界观融合几乎没有，剧本融合度说是系列最低也不为过。很多关卡的剧情前后交代都是几句文字飘过了事，关卡间的脱节感十分严重。虽然偶有一些融合得比较有趣的剧情，如队里集中作体检，KERORO打死不从，嚷着绝对不能交给蓝星人自己的细胞样本；主角征士郎取回父亲遗物雷光剑时，曾有过拿着生锈日本刀砍大树体验的多蒙及时给予正面引导等，但还是过于平淡，就连系列惯有的热血煽情桥段也缺乏足够的感染力。不过本作加入了不少CG图来配合剧情讲解，这些CG图和以往系列套用原著动画素材不同，清一色全是重新绘制的，姑且算是一点点诚意的表现吧。

那又怎么说是惊奇呢？因为本作相当一部分作品的参战机体很少，所以根本不可能发展该作品的原有剧情，结果官方剑走偏锋，彻底打破原作框架重新编排了一些剧情。例如《机动战士高达OO》的主角刹那在跟宿敌武士道决斗时，因为共同的敌人外星生物谬卡斯的大举进犯，最终武士道为刹那开道，让他换乘OO高达出击。又如经典角色夏亚，一边戴着头盔开着吉翁号和我方战斗，另一边摘下头盔戴上墨镜以克瓦特罗的身分协助我方。这些惊奇的设定你在过去根本是看不到的，不知道是无心插柳还是有意为之，但本作以原作粉碎机的方式整合了相当一部分原著剧情倒成了游戏剧情的一大亮点。

末了想想，笔者又开始纳闷起来，如果素材只是照搬《机战NEO》，你可以说《机战OE》又是一款炒冷饭的骗钱之作，但你没法否认本作的确有很多新的机体素材，官方难道真的会仅仅为了《机战OE》这样一款实验目的如此明显的游戏特意作这么多机体建模吗？莫非这是将来3D化新作的一个预兆，且让我们拭目以待吧。





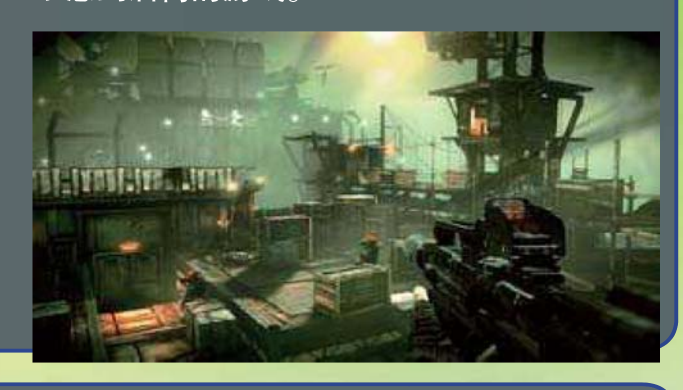
玩家点评

PSV **杀戮地带 佣兵**

厂商：SCE　类型：FPS

评论人：猫塔　评分：8.5

一开始玩这款游戏就被其精美的画面给震撼到，环境的细节之处如残破的建筑的一花一草都处理得非常好，人物走动时还会在地上留下脚印，子弹不管打在哪里都会留下很深的弹孔，这种真实的表现让人有种身临其境的感觉，再加上敌人的说话声和各种环境音使玩游戏时更加有代入感；而另一方面，潜入完成任务让人感到非常刺激，游戏的网战部分更是让人爽快。可惜游戏的剧情太过简短，最后一章的结束有点让人意犹未尽的感觉，虽然游戏的剧情很短，但每一章节又有不同的模式需要去完成，以这种方式让玩家重走剧情算是弥补了剧情短这一缺点吧。军火库的武器种类有些少，让玩家的选择局限在一个小范围内。游戏的地图也太小，不能满足本人探索者的内心，如果地图更大，就可以找到更多潜入的途径、玩起来乐趣更多。另外，游戏中有时还会出现一些不痛不痒的BUG。但总体来说，这是一款非常值得一玩、且不会让你买了感到后悔的游戏。



PSV **《噬神者2》试玩版**

厂商：NBGI　类型：ACT

评论人：想瘦的猪　评分：



出于对PSP的《噬神者 爆裂》的浓浓感情，所以下载了港服的《噬神者2》的试玩版。当将游戏所有任务全部打出后，忽然想起某凉茶的广告语：还是熟悉的味道还是原来的配方。玩过《爆裂》的玩家对这款游戏会充满亲切感，至少不会觉得陌生。

游戏既然是续作必然有他的进步之处，画质更加高清让人看着很舒服，连击也更加爽快，以及技能熟练度的生成、新增加长枪、锤子，当然还有更加没节操的刷刷刷。

作为狩猎类游戏，本作讲究更加高速化的战斗，加上打击感出色、人物造型很讨喜（试玩版有银魂的服装，杀伤力不是一般的大），而且剧情支持更让玩家对这款游戏充满了爱。

游戏的不足也是有的，地图依然没有一点互动性和探索性，像一代开头动画索玛从屋顶跃下，噬魂造成荒神伤害基本还处YY阶段；收取素材还是那个在闪光的小点，在射击炮弹时会有卡顿现象，怪物受到一点伤害时则会无脑去闪光点“面壁思过”……

最后，希望在正式版能给玩家更多的惊喜，还有——敢不敢出中文版？



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

专题企划 Feature Special

那些真真假假的节日

前不久刚知道某宝最大的活动日是双11，即俗称的光棍节，各种秒杀、馈赠活动不断，福利度之高据说连圣诞和情人节都莫能与之相比，莫非是看准了长时间单刷淘宝的都是寂寞难耐的单身族？抑或是人夫人妻们也想缅怀一下自己的自由岁月？不得而知。本次专题企划的主题是“节日”，与以往针对单一节日详细举例不同，这回的覆盖面较为广泛，让我们来回顾一下各种节日在游戏中的体现吧。

文 胧月 美编 澄香



节日的由来



▲日本神道的新尝祭，是天皇在收获季节用五谷祭祀天地神灵的重大节日。

节日是全世界范围内的共通现象，最早的节日被认为是来源于对神的信仰，即当时处于农耕社会的人们对丰收的感谢和祈祷。他们会在祭坛上摆放动物作为祭品，希望通过动物的牺牲来换取谷物的丰收。欧洲至今仍有一项风俗，将收获的粮食制作成人体形状的面包或曲奇饼干，分为众人作为圣餐食用。

当越来越多的特定信仰被特定到某一天来纪念，便诞生了古老的传统节日，如中国的除夕（庆祝中国古人免于传说中的猛兽“年”的威胁）、西方的圣诞（圣人耶稣的生日）、中日两国都保留的盂兰盆节（佛教祭祀灵魂）。我国自古受儒家思想影响，对英雄和圣人的崇拜并不亚于神明，寒食、清明、端午都是为了纪念实际存在过的先贤；七夕、中秋这些虽有强烈的非现实色彩，终究是传说的性质大于神话，浪漫成分居多。

到了现代，人们开始想着办法给自己过节，不仅古今中外的所有节日照单全收，生怕错过哪国王妃、哪个酋长的加冠典礼日，还要从世间万物着眼，逮什么庆祝什么——牛奶有节日，缺碘有节日，甚至还有节日专门庆祝“地球生物的多样性”。富有恶搞天性的中国网民更是用象形的手法创造出了著名的光棍节，该节日对年轻一代的影响力甚至超过了许多传统节日，充分反映出都市男女求偶若渴而嘴上又死不承认的傲娇心态。照这个势头发展下去，或许在若干年后我们会发现一年365天竟然天天过节，比如8月8号“土豪日”、2月13号“犯二日”都在可供参考之列。



▲作为一个贬义的词汇，如今却有了令人羡艳的含义。8月8日，你值得拥有。



四季传统节日

大凡拥有一套完整世界观的游戏，无论该世界观是现实或是架空，都有很大概率出现节日要素。节日意味着我们的主人公可以不必被繁琐的功课、搬砖等“现充”俗事困扰，和自己的恋人来上一场没羞没臊的约会，和小伙伴们前往民宅偷鸡摸狗，都是相当有利于身心健康（？）的活动。但无巧不成书，游戏作为一项娱乐，故事发展不能太过平淡，因此厂商也会刻意在节日安排下一些突发事故，造成“福兮祸所伏”的反差冲击。

情人节



小鸟依人的女生红着脸期期艾艾的送巧克力；现实中，当天跟任何一个女生上街，都随时有可能冲上来两三个土头土脸的小孩，抱住你的大腿喊“哥哥给姐姐买朵花吧”，然后递上一朵营养不良的暗红玫瑰。



▲祖国的花朵虽然可爱，这时也难免会成为唯恐避之不及的麻烦制造者。

也许正是情人节的喜剧色彩太过强烈，许多作品都乐于描写发生在该日的惨剧，这样的情形拥有一个特别的称谓——

有一段相声中说了一件发生在2月15日的事情：“你看那位姑娘手里捧着花，证明她昨晚没回去，兜里肯定没零钱。”情人节与圣诞一样都是恋人们的节日，也是前几年还很火的死死团的负面狂欢节，与双11并称两大“圣战日”。游戏中的情人节当然是美满度过的居多，尤其是众多美少女游戏更是大肆上演日本情人节那一幕幕女生倒追的大戏。玩家们感触颇深的应该是，游戏中每到情人节，就可以期待某个



▲恐怖电影《血色情人节》的宣传海报，防毒面具和鹤嘴锄的造型深入人心。

“血色情人节”。最早的血色情人节起源于1929年2月14日的一起真实事件，当天，美国芝加哥的艾尔·卡彭帮派假扮警察，枪杀了另一个帮派的6名成员，这次事件又被称为“情人节大屠杀”、“圣情人节的悲剧”。这一凄艳的名字获得后世许多艺术创作者的喜爱，1981年加拿大上映了恐怖电影《血色情人节》，该电影于2009年利用3D技术重制，讲述穿着矿井工作服、戴着防毒面具的凶手用鹤嘴锄虐杀聚会的年轻男女的故事，将世间的无情残酷充分地传递给观众。有趣的是，PSP游戏《荒野兵器 交叉火力》中的场景“铁山坑哈尼格”，正是以该电影中的矿井街哈尼格为原型制作的。

另一个广为大家熟知的便是《机动战士高达SEED》里CE70年2月14日，PLANT殖民卫星之一的农业卫星尤尼乌斯7遭到地球军的核弹袭击，导致24万余人死亡，男主人公之一阿斯兰的母亲也在这场变故中殒命。正是这起事件，导致了扎夫特与地球联合军之间战争的全面爆发，NDS《超级机器人大战W》第27话对这一事件予以再现。



▲遭受核弹毁灭的尤尼乌斯7和亡者的慰灵碑，不知拆散多少对情侣的情人节，也许正是作品乐意去使用的反差手法吧。

盂兰盆节

中国古人受道家文化影响，将农历七月称为“鬼月”。据说该月的第一天，地狱之门打开，而于七月十五日的中元节关闭，中国大陆南部、香港、台湾等地区至今还保持着在中元节举办祭拜祖先的盛大仪式的传统。相比端午和中秋，现代中国人对盂兰盆节的重视程度并不算高，然而在日本，这却是极度重要的节日——其原因除了祭祖以外，还因为这是日本全民都可享受的暑期黄金周长假，是在外闯荡的都市男女返乡探亲的好日子。日本在采用公元纪年后虽然大大简化了传统节日的计算方式，如七夕就直接定为公历7月7日，但盂兰盆节却并没有简单粗暴地定在7月15日，而是延后一个月改为8月15日，“《我的暑假》系列”就向玩家展现了盂兰盆节的活动内容。





▶《我的暑假》中的盂兰盆节高台和阿波舞，大概是乡下地方的缘故，因此显得不是那么盛大。



▲正式过节前先练习打太鼓，与太阳君一决胜负。



▲现实的盂兰盆节高台，比游戏中的要华美得多。

日本学生的暑假没有中国长，只限8月，来到乡下亲戚家度假的主人公正好可以赶上月中的盂兰盆节。在《我的暑假4》，主人公在盂兰盆节这一天成为众目睽睽的焦点，爬上装饰着灯笼的高台演奏太鼓，与竞争对手太阳君一比胜负；也可以来到台下，加入列队的人群一起跳阿波舞。阿波舞的动作并不精致，它本身的意义是模仿地狱中免于受苦的亡者们欢喜舞蹈的姿态，是一种较为纯粹的感情释放，可谓夏季节日中的最高潮。夜深以后，喧闹的鼓点得以沉寂，狂欢的人们也在阿波舞中消耗了剩余精力，这时可迎来当天最唯美的活动——灯笼漂流。灯笼被视为承载了故去亲人的灵魂，人们将它们放到水面上，让这些光亮结队远去，化为朦胧的问候，以祭奠三途川那一侧的故人。然而《我的暑假4》的故事被设定在1985年，近年来海洋和河流污染问题严重，日本有些地方已经禁止了灯笼漂流活动，想去体验一下盛况的玩家最好事先调查清楚目的地。灯笼漂流最有名的地方是长崎县，该地异常重视灯笼漂流，活动的规模和精致程度都远超其他地方，在各种音乐、小说、电影和电视剧中都有所表现。



▲夜间的灯笼漂流是盂兰盆节最幽美的景色。

万圣节



万圣节是每年10月31日举办的鬼节，该节日最早为古代凯尔特人用以庆贺秋季丰收、驱逐恶灵，富含宗教意味，但进入现代以后，其宗教意义几乎荡然无存，成为世界各国、





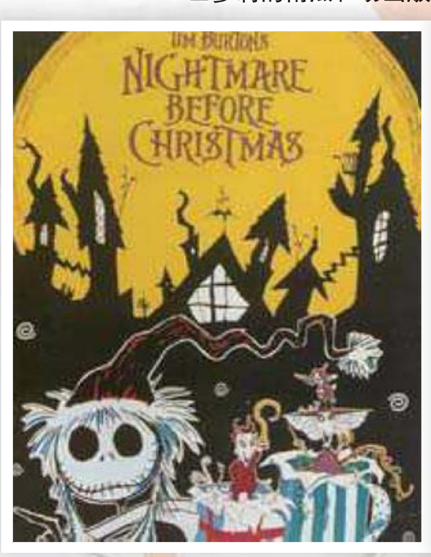
▲美国的年轻人们可谓世界上最会“玩”万圣节的一群人，不遗余力的化妆令人叹服，可为何连包大人都出现了？

尤其是美国的民间狂欢节。鬼脸南瓜灯是该节日上必不可少的照明和装饰道具，男男女女纷纷化妆成魔女或妖怪，聚在一起享受这荒诞而又滑稽的节日气氛。在游戏世界，魔女装也是与圣诞装齐名的纸娃娃道具，尖顶帽、扫帚和腰部的大南瓜裙摆是该装束的标配。让恐怖的鬼怪看起来不那么渗人，甚至将其可爱化，是万圣节对人类的一项造福。丧尸、吸血鬼、狼人、幽灵都在这一节日的影响下博得了人们的亲近感，我们从《植物大战僵尸》、《路易的鬼屋》、《马里奥》、《松鼠大战》等作品中都能窥见它

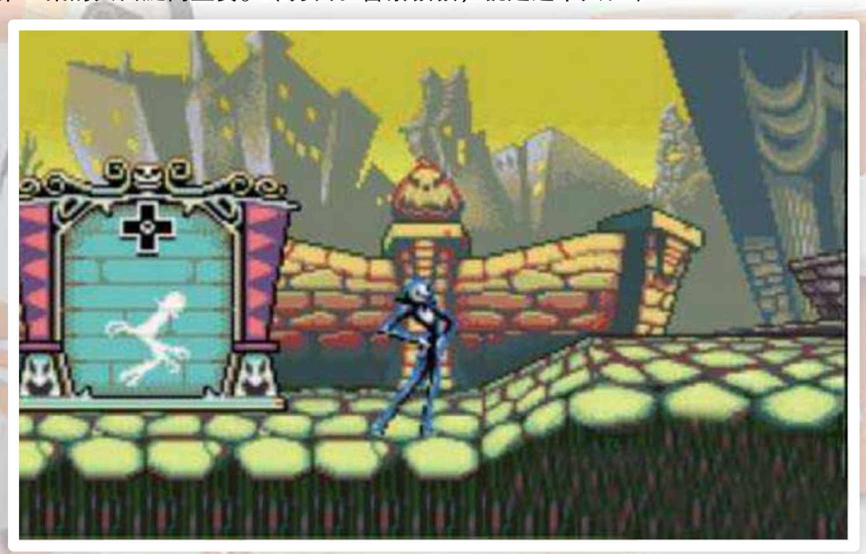




▲萝莉的南瓜和动画版第五集的大白腿简直赞。（旁白：警察叔叔，就是这个人！）



▲南瓜王杰克也许是世界上最可爱的骷髅吧。（口胡，还有PSV的骷髅王子呢！）



▲GBA版的《圣诞夜惊魂》是一款横版过关游戏。

的影响。Level-5的成名作《暗黑编年史》中，有一位直接以“万圣节”命名的BOSS角色。《苍翼默示录》角色雷琪儿的生日即被设定在这一天，其出生地特兰西瓦尼亚同样是知名的吸血鬼故乡，主力飞行道具则是完全照搬了南瓜灯。

著名电影《圣诞夜惊魂》，更是将万圣节的搞怪精神发挥到极致。影片中有一群居住在“万圣节镇”的居民，他们以惊吓他人为乐，是一群促狭的捣蛋鬼。然而南瓜王杰克却厌倦了一年复一年的吓人活动，他无意中在森林的深处发现了带有奇异门扉的树木，当他打开其中的一扇门后，一个与恐怖和噩梦的万圣节镇完全不同、充满着光明和朝气的“圣诞节镇”展现在其眼前。被美丽的雪景、色彩斑斓的电灯妆点得美轮美奂的圣诞节镇彻底俘虏了杰克的心，他打算集结万圣节镇居民的力量，也打造出一个属于魑魅魍魉的温馨圣诞节。这部电影对游戏界意义深远，在初代《王国之心》、《王国之心 记忆之链》、《王国之心Ⅱ》和《王国之心 358/2天》里，万圣节镇和它的居民就多次登场；2004年Capcom发售了同名PS2游戏，讲述了电影剧情结束一年以后的故事；2005年9月8日，D3 Publisher在GBA上推出《圣诞夜惊魂 南瓜王》，讲述杰克当选万圣节镇之王前一夜的故事。

圣诞节

学究们喜欢纠结的“平安夜”和“圣诞节”相当于除夕和大年初一的关系，就像除夕永远是国人心中最温馨的团圆夜一样，绝大多数与圣诞相关的作品都更青睐平安夜。不仅名字文艺范，从傍晚到半夜的粉雪飘洒更是小清新气息十足。无数少年男女在这一天偷尝禁果，因此也被羡慕嫉妒恨的群众戏称为“失贞节”。圣诞节为ACG带来的一大名物，就是十冬腊月天也要坦胸露腿的圣诞装，《死或生》、《真·三国无双》、《灵魂能力》这些拥有漂亮建模的游戏，隶属其中的一众美女纷纷为玩家带来圣诞装福利，既然有了眼福，床头的袜子里有没有塞礼物就已经不那么重要了。



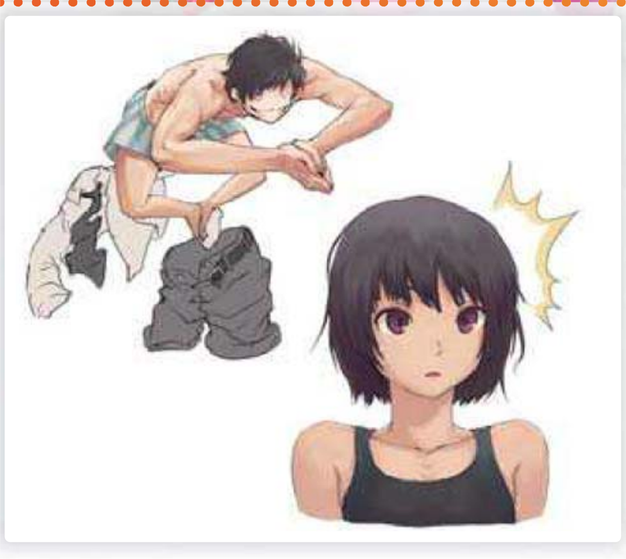




▲《死或生》和《无双大蛇》中的圣诞装，有玩家称，圣诞老人远不及圣诞小姐实用。



▲出彩的人设沿袭了《君吻》的风格。


▲变态君的成功无疑是最佳励志事例。

最直接与圣诞节相关的游戏当属《圣诞之吻》，男主人公橘纯一在两年前向心中的女神成功告白，并约定一起度过圣诞节。然而圣诞当天，这位苦情的主人公却被放了个大鸽子，从天堂掉进深渊，从此对恋爱和圣诞节有了巨大的心理阴影。怀揣着这份悲惨的记忆，纯一立志在高二的圣诞节与心爱的女生携手共度，如何在这段时间内博得女孩子的欢心，就是玩家要去努力经营的事情了。《圣诞之吻》继承了系列一贯的漂亮人设，系统方面也较为丰富，在圣诞节接受各女生的告白均是玩家津津乐道的名场面。很多人难以理解这样一个变态的恋物癖绅士为何会受到玩家的喜爱，要知道悲惨的往事和压抑在心底的变态欲望非常容易激起玩家的共鸣，那句话怎么说来着？有什么不开心的事，说出来让大家开心开心。

与香甜气息四溢的《圣诞之吻》大相径庭，发售于2010年12月22日的《寄生前夜 第三个生日》同样跟圣诞密切相关。在“《寄生前夜》系列”的剧情中，1997年12月的曼哈顿岛封锁事件和2000年9月的N.M.C事件都凭借阿雅·布莱娅的出色表现拉上序幕。之后10年过去，到了2010年的12月24日（注意这跟游戏的发售时间仅隔两天），纽约出现新的异形生物。这些外形奇妙的生物被称为“扭曲者”，它们以人类为食，并拥有爆发性的繁殖能力。多处出现的扭曲者巢穴“巴别尔”更是令纽约几乎化作废墟。本该祥和安宁的平安夜被瞬间推到关系人类种族存蓄的尖端，玩过本作的玩家必然对开场动画里那人间地狱般的场面记忆犹新。什么，你说你记住的只有阿雅洗澡？你游戏玩得这么好家里人知道吗……另外值得注意的是，游戏中的阿雅正式开始利用深潜能力对抗扭曲者是2013年的12月24日，也就是今年。



处于灰色地带的节日

有一些“节日”拥有强烈的地域色彩，甚至不是为了去纪念什么，但只要出现在作品中，就给读者提供了一个强烈的信号——接下来将要发生某些特殊事件了，比如最常见的学园祭。

虽是同一个汉字，但“祭”这个字眼在中日两国文化中的差距非常大。中国人看到“祭”，联想到的都是祭祀、祭奠这一类的严肃话题，而日本人的“祭”则能笼统地代表拥有一定历史的大小节日，泛用性非常高。我小时候看到“天神祭”，便直接联想到“敬天法祖”式的祭祀活动，当然实际上也确实可以这样理解。但“学园祭”这三个字，则让我觉得这学校里是不是死过人……后来才晓得敢情这是校园节。





▲当全能的千反田大神在文化祭上展示厨艺、书道、百人一首、Cosplay天分的同时，我们的男主角却窝在活动室无所事事地卖书。当然了，别以为这样就无法刷好感度，咱的字典里没有“鞭长莫及”4个字。

ACG作品中的学园祭异常热闹，几乎是一个迷你游戏大集合，每个班级或兴趣小组都要推出一项主题活动，为学园祭添色。从剧情角度来说，学园祭前夜的准备工作是刷取男女主人公好感度的绝佳时机，可以名正言顺地夜不归宿实在是太棒了。主人公所在班级或兴趣小组所准备的活动一定要非常王道，高端上档次如乐队，低调有内涵如文学，再不济也至少是卖萌福利的女仆咖啡店，至于鬼屋、炒面、占卜都是配角们的活计啦。学园祭当天，男主还可继承昨晚的存档，拖着女主四处玩耍，玩玩“张嘴，啊～嗯”的情趣游戏。亦或是女主在自家的活动上大放异彩，却不小心出现突发状况，给男主一个英雄救美的机会。在吾辈看来，这简直是学校官方组织的情人节吧?

除去学园祭的另一校方情人节当属远足，当然，真正由校方组织的远足不会出现太过激的场面，对在校女生出手的校长毕竟是少数。远足的剧情经常起源于一个傲娇大小姐或绅士气十足（你们懂的）的纨绔子弟身上，为了拉近与异性（通常是男主或女主之一）的距离，大手一挥“你们的旅费我全包了”，纠集包括男女主人公在内的一票狐朋狗友，潇洒地住进自家的温泉别墅。其结果往往是，不但反过来让男女主角更加郎情妾意，搞得自己连备胎都算不上，往往还被情敌的糖衣炮弹砸成生死之交，彻底放弃



▶《转转温泉》在PS2上推出过续作，不过失去了DC主机的含义，还有必要沿用名字吗？

挖墙角计划，情场上最悲哀的莫过于此。

好了，前面提到了富二代的温泉别墅对吧？温泉也算大家明知烂俗而又不得不期待的桥段，这里经常发生的情况有：1.男主跑到女汤；2.女主跑到男汤；3.一个变态偷窥狂；4.男主对女主的身材亲眼验货以后心中喊“赞！”却又不得不假装柳下惠。远足与温泉不仅有着与学园祭类似的“情人节”作用，在日本各地也的确存在着真实的温泉祭。许多地区的人都相信在每年的土用丑日（按日本的一种特殊历法计算，通常在7月19日～8月7日之间）泡温泉，可保一年病灾不扰。专门以温泉祭为题材的游戏目前尚未发现，非常接近的有NDS上《魔法老师涅吉 超麻帆良大战 全员集合！来温泉报道》。这款游戏讲述3-A的学生们为了治好涅吉讨厌洗澡的毛病，组织了一次别有用心的温泉旅行。学生们利用自己的失踪，通过让涅吉在温泉中来回寻找的方式，来克服涅吉的洗澡恐惧症。

另外还有在SEGA的DC主机上小有名气的网络游戏《集合！转转温泉》，其实这是一款包含了麻将、将棋、扑克、占卜游戏的小游戏集合，本质上与温泉毫无关系。之所以用这个名称，缘于DC主机的图标是漩涡状的转圈图，而表示在线游戏的“Online”拆开，与日语中的“温泉”二字谐音（line=线，音同“泉”）。



▶虽说温泉找人是这帮妞的主意，但为何又非要立着牌坊不让主角看呢？



虚构节日完全来源于作品自身的世界观设定，与上文提到的节日不同，这类节日除了表达欢庆，基本上都有烘托世界观的作用。开创国家的第一位君主经常将自己的生日、建国日或登基日划为特殊的节日，供后世缅怀。一些平定祸乱、象征和平的纪念日，也经常出现在玩家的视线中。

纳基节

“《最终幻想》系列”中的传世名作《最终幻想Ⅹ》即将在12月底高清重制登陆PSV，本作中即设定了这样一个特殊节日。在《FFⅩ》的舞台斯皮拉世界，存在着一个强大的怪兽“辛”，只有不世出的伟大召唤士才有能力将其打倒。但辛似乎拥有不死之身，每次被打倒，都会在数年以后再度复活，人们无时无刻不活在恐惧的深渊中。只有当辛被打倒且复活之前的这段时间，才是人类得以片刻喘息的和平时光，这



段时间被称为纳基节。在尤娜打倒辛之前已经经过了4次纳基节，它们都以打倒辛的召唤士命名。第一次的甘德弗纳基节距今大约400年，第二次的奥哈兰德纳基节距今230年，第三次的雍昆纳基节距今100年，第四次的布拉斯卡纳基节距今仅10年。在《FFⅩ》的故事中，尤娜根除了辛的根源Yu Yevon，永远消除了辛的复活可能性，迎来“永远的纳基节”，斯皮拉世界也从1000年的死之螺旋中得以解放。这个故事与我国的“除夕”颇为近似，不过铲除威胁世界的大怪物其实在世界各国神话中比比皆是，须佐之男斩杀八岐大蛇，毗湿奴化为野猪勇斗妖魔、从洪水深渊中解救大地女神，在神的最终审判后被杀死的比蒙巨兽等等，这里就不展开说了。

绵流节



▲从可爱到扭曲这两种表情的瞬间切换是《蝉鸣》的提神良剂，你不知道谁的身体内就潜藏着一只狂暴的恶魔。

龙骑士07以诡异的画风和天马行空的想象力盛极一时，他最著名的作品之一《寒蝉鸣泣之时》相继登陆过PC、NDS和PSP。该系列以残杀事件中匪夷所思的手法和动机带给玩家强烈的冲击，一方面有人表示受不了游戏中的血腥恐怖，另一方面这些游戏中的女性角色却风风光光地在萌战中闯杀，真是一对矛盾的结合体。在人口不到2000的雏见泽村，有着自古以来的绵流节。绵流节被定在6月的第三个或第四个星期天，通过对棉花的供养来去除一年的晦气。这原本只是个供村民喝酒享乐的欢乐节日，直到1979年的奇异死亡事件发生。从1979年到1982年这四年间，每年的绵流节都会有一对男女一死一失踪，而到了1983年的6月19日，主人公们也亲身体验到了该节日的震怖。和往年不一样的是，在一人死亡、一人失踪的离奇案件发生的两天后，一场大灾害令雏见泽完全变成死亡村庄，与绵流节相关的杀人事件的真相，也消失在黑暗中。日语中的“绵”与“肠”同音，请自行想象一下肝肠流淌的场景吧，这实在是比传统的鬼节更为不吉利。

生首祭

侦探故事中经常出现世外小岛、深山孤村这样的异世界般的设定，荒村野岭保持了一些冷僻的节日是乐此不疲的设定，在《金田一少年事件簿》中就讲述过歧阜县飞弹山间的栀子村发生的一起杀人事件。在400年前，这个村子中发生了遭到背叛的武将被杀害的不祥事件，为了纪念这位武将，村民们就会在生首祭这一天打扮成铠甲武士的模样，唱着怨恨的歌谣游行。“名侦探=死神”的这一设定当然不会被打破，当晚，一名自称“砍头武士”的罪犯揭开了血的序幕，杀死了黑子装扮的不明男子赤沼。谜团

尚未解明，金田一和美雪又被砍头武士绑架。不久后，金田一发现了村子中重要的血缘秘密，令事件的真相浮出。在后来的动画版中，大概是制作方考虑到“生首”这一字眼太过血腥（毕竟是血淋淋的头颅），将该节日的名字改成武者祭，村子的生首神社也改名为武者神社了。



▶400年前的亡灵作祟当然是不可能的，利用民间的风俗、传说和歌谣来杀人，可以说是侦探类作品的常用手法。

奥特之父降临祭

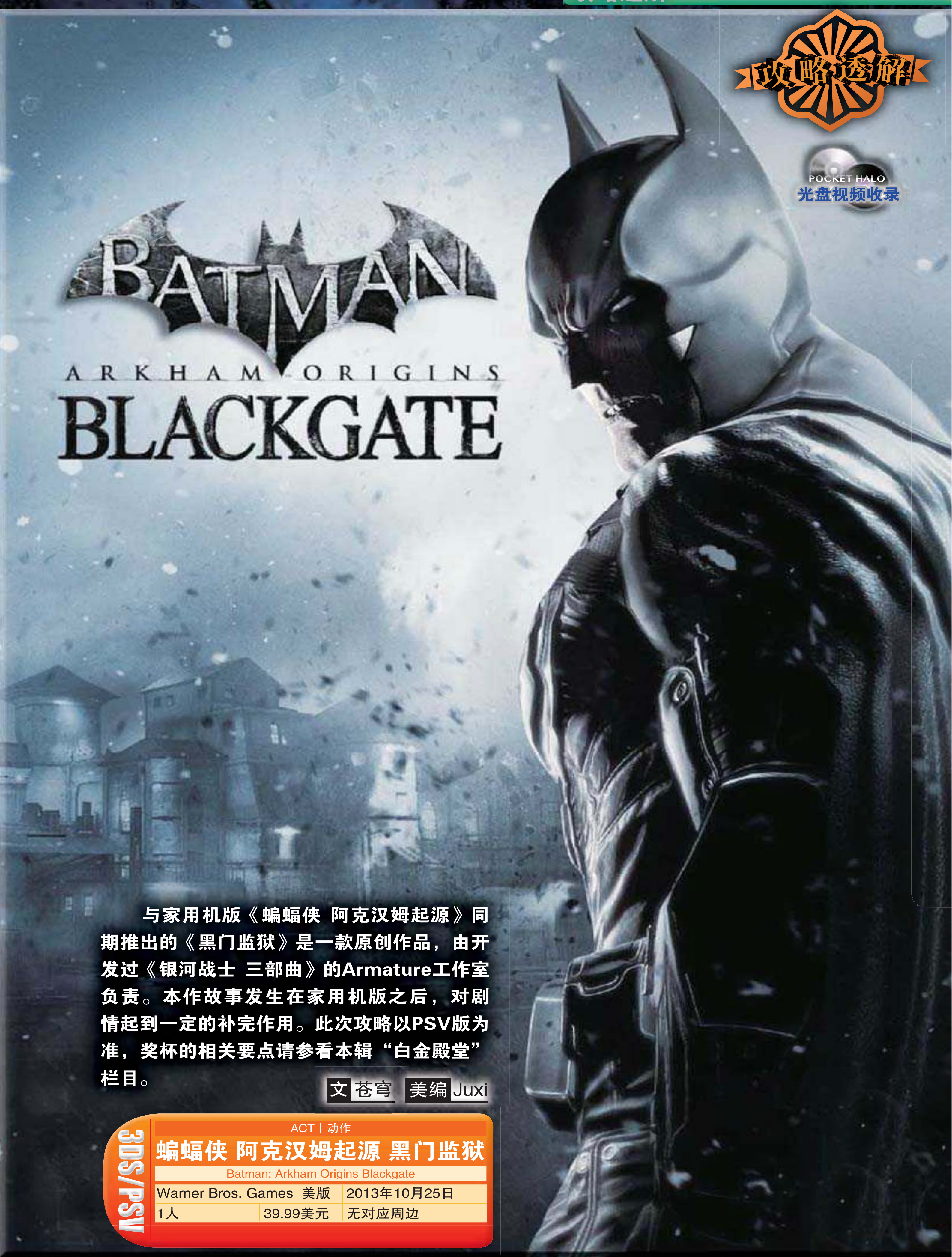
不管新世代玩家觉得奥特曼如何古旧，它的造型设计被荒木飞吕彦和金子一马两位巨匠誉为“美无可美”，以最简约的线条打造了最帅气的特摄英雄。在奥特曼的世界中，12月24日左右并非圣诞节，而是“奥特之父降临祭”。在《复活！奥特之父》一话中，超兽斯诺基兰令街上的人们陷入失明，怪人那玛哈盖对人们庆祝圣诞节和喜欢圣诞老人的行为也异常不满，鼓动超兽大肆破坏。艾斯奥特曼在与斯诺基兰和那玛哈盖的对抗中渐渐不支，临危之际，奥特之父以圣诞老人的姿态巨大化登场。他不但打倒了那玛哈盖，还赐予艾斯力量，令其消灭了超兽。借助夕子的力量，失明的人们也重见光明。由于事件正好发生在圣诞前后，人们受到的冲击又太过强烈，为了称颂奥特之父的功绩，地球人让奥特之父降临祭替代了传统的圣诞节，那玛哈盖驱逐西洋事物的愿望倒是非常讽刺地因此化为现实。从此以后，每逢圣诞节，地球人不再装扮圣诞老人，而是用公牛角模样的道具扮演奥特之父的形象，在大街小巷中贴满降临祭海报，将奥特之父视为地球的救世之神。



▲原本是幻化为圣诞老人形态的奥特之父，经此一战后彻底取代了圣诞老人。

结语

节日在ACG中的体现当然不止于本文中所提到的，一些生活经营主题的游戏，如《动物之森》、《模拟人生》、《牧场物语》等都拥有各式节日的活动，但由于覆盖面太广反而失去了针对某一节日的主题性，因此没有入选评论。在此祝还过双11节的妹子汉子早日“脱光”，也请所有玩家好好享受每一个节日，虽然宅着游戏也不是错，但玩出节日特色也许才是最优解。



与家用机版《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》同期推出的《黑门监狱》是一款原创作品，由开发过《银河战士 三部曲》的Armature工作室负责。本作故事发生在家用机版之后，对剧情起到一定的补完作用。此次攻略以PSV版为准，奖杯的相关要点请参看本辑“白金殿堂”栏目。

文 苍穹 美编 Juxi

3DS/PSV

ACT丨动作

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱

Batman: Arkham Origins Blackgate

Warner Bros. Games	美版	2013年10月25日
1人	39.99美元	无对应周边



基本操作

以下是本作最基本的操作。在特定情况下部分按键还会有一些特殊作用，比如连点×键可打开通风口，用△键实现潜行击倒等，由于屏幕上都会出现按键提示，就不逐一列举了。

按键	功能
左摇杆	角色移动/切换目标
方向键↑	切换装备“蝙蝠爪”
方向键↓	切换装备“蝙蝠镖”
方向键→	切换装备“绳索发射器”
方向键←	切换装备“炸弹发射器”
□	攻击
△	反击
○	挥动披风/（按住）下蹲/（攀援状态）跳下
×	（双击）翻滚/（按住）跑步/（空中按住）滑翔
L	装备快速发射/（按住）瞄准目标后再按R发射
R	发射钩爪枪
Select	地图装备菜单
Start	系统功能菜单
触摸屏	（点击）切换侦查模式/（拖动按住）分析目标

战斗系统

攻击与反击

本作沿用了“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的自由流动式战斗系统（The free-flow combat system）。基本攻击虽然是□键，但按下后蝙蝠侠会根据自身的面部朝向、敌我的具体位置等做出不同的攻击动作，令打斗显得自然飘逸、毫不死板。当解决最后一名敌人时，还会给出大特写和慢镜头特效，增加演出效果。不过并非所有敌人直接按□键都能击中，手持电棒的敌人从正面攻击的话会受到电击伤害，利用连点×键翻越到他身后才能安全展开攻击；部分敌人会用双手展开防御动作，需先用○键的披风攻击将其打晕后攻击方可确实命中。

反击系统是战斗的另一大要点，当敌人出招时，它们的头上会出现5条蓝色闪电的标志，此时按下△键蝙蝠侠就会对攻击进行格挡反击。格挡动作的优先级是高于其他动作的，也就是说当玩家按下△键蝙蝠侠会立刻中断当前动作，优先对攻过来的敌人展开反击。当敌人出招时头顶出现的是红色闪电标志，就表明这种攻击无法被格挡反击。

在“主角光环”的作用下，蝙蝠侠有一大特性就是动作比一般杂兵快，纵使对方已先出招，只要玩家的按键时机不算太迟，都能够后发制人。但要注意，蝙蝠侠的攻击、格挡反击等动作都不是无敌的，在面对多名敌人的混战中要尤其小心被前后夹击。惟有一种特例——当○键的挥舞披风打晕敌人时立刻按下□键，蝙蝠侠会做出连续快速的左右直拳攻击，最后一下的击倒攻击（Beatdown）动作是全身无敌的，身边的杂兵会中断出招动作。



连击系统

在玩家展开攻击的同时，屏幕左上的血槽下方会显示连击（Combo）数，连击数越高，战斗结束后回复的血量就越多——这也是除了自动回复外游戏中最主要的补血方式。

连击有以下规则：①无论□键攻击还是△键格挡，确实命中敌人一下、连击数+1；②□键或△键的攻击一旦落空，连击中断；③被敌人的任意攻击打中，连击中断；④一定时间内没有攻击到敌人，连击中断；⑤○键的斗篷攻击不增加连击数，但可以延长连击时间，纵使披风没有命中也不会中断连击。格挡反击的威力比主动攻击低，且往往会打好几下，更适合打出高连击，而披风攻击则是保持连击时间、控制局面的关键。

潜行击倒

潜入是“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的一个重要元素，面对持有重火力武器的敌人时硬拼往往会损失惨重，故避免与其正面交锋，设法潜入并无声地击倒才是明智之举。根据敌人的分布、场景的特性制定移动路线是顺利潜入的前提，在不被敌人察觉的前提下缓缓靠近，再按△键就可以把他们勒晕。

当蝙蝠侠与敌人之间存在较大的高低差、且目标处于射程范围内时就会出现蝙蝠图标和按键提示：□键进行滑翔飞踢、△键切换攻击目标、○键直接从高处跃下。一般情况下这种滑翔攻击都无法一击制敌，必须立刻按L+△键补上一击才能把敌人打晕。当场景内只剩最后一名敌人时，滑翔飞踢可以直接将其踢晕。当非警觉状态的敌人从自己下方走过时，按×键还能将其倒吊悬挂起来。



武器装备

本作并没有家用机版的经验值和升级概念，蝙蝠侠的能力全靠各种装备和强化部件提升，一些区域和隐藏的收集要素也要等获得相应的装备后才能够企及。在各场景中有大小不一的韦恩科技装备箱，大型的可以得到装备，小型的则能找到强化部件。平时按下Select键再按R键即可进入装备菜单，下面按照菜单顺序逐一介绍。



Grapnel Gun

“Grapnel Gun”项目下细分为“钩爪枪（Grapnel Gun）”和“蝙蝠爪（Batclaw）”两项。“钩爪枪”为初期持有，在特定位置会出现蓝色的攀爬提示点，按下R键便能发射钩爪飞向高处。“蝙蝠爪”在“Cell Blocks”区域找到，主要作用是拉开半空中的通风口，扫描分析时出现“be pulled out of place/weakened by rust”提示时往往就能用到它。

Crypto Sequencer

“密码破解器（Crypto Sequencer）”为初期持有，不过一开始只有Delta编码，仅能破解白色装置的电子门。随着流程的进行还能拿到Alpha、Beta、Gamma三种编码，分别对应绿、蓝、红色三种装置的电子门。

破解装置时正确的密码是随机的，屏幕上有大量交错排列的数字，正中央则有三个锁定框。系统会先给出一个正确的数字，将框内的数字与背景上的数字重叠起来，如果另外两个数字也正确的话，锁定框呈绿色，反之则呈红色。找到三个正确的数字按○键便能破解密码、开启大门。破解绿色装置时背景上会出现不断变动的数字，如果锁定框靠上去会打乱所有数字的排列顺序；破解红色装置时背景上方出现倒计时条，倒计时结束时所有数字重新排列——虽然会给破解造成一定的困扰，不过原理是不变的。另外，破解界面下按R键可以切换重力感应是否启动。

Line Launcher

“绳索发射器（Line Launcher）”在“Administration”区域找到。LV1时按住L键选择左右方向，再按R键即可沿着发射的绳索滑行，主要用于通过一些靠跳跃、滑翔不足以越过的沟壑。升级到LV2后绳索变得更加坚硬，在滑行的过程中按×键能站到绳索上、按○键则为从绳索上跳下。“站在绳索上→发射绳索→再站到绳索上”，反复如此操作可以到达高处，很多隐藏的区域都要凭借此法才能到达。



Batarang

“蝙蝠镖（Batarang）”初期持有时为LV1，可用于破坏机关或是打开部分铁板，用它还能攻击尚未警觉的敌人（敌人发现蝙蝠侠后就会闪开或挡掉蝙蝠镖了）。升级到LV2后蝙蝠镖带有电流，可利用电流脉冲破坏更多的机关，扫描时出现“sudden burst of electricity”提示时往往就要用到它。



Gel Launcher

“炸弹发射器（Gel Launcher）”在“Industrial”区域找到，按住L键再按R键可以发射最多3枚塑胶炸弹，按住L键再按□、△、○为遥控引爆炸弹。炸弹主要用于炸开一些不太坚固的墙壁，扫描时出现“controlled explosion”提示时往往就需要用到它。升级到LV2后炸弹带有粘合功能，爆炸后能够粘在目标上令机关暂停运转。升级到LV3后可以发射塑胶炸弹到敌人身上，短时间内粘住对方阻止其行动。



Batsuit

“Batsuit”下细分为四个项目，在小型装备箱里找到的部件都会体现在这里，它们并非是过关所必须的，但能强化蝙蝠侠的战斗能力和生存能力。

Armor：每集齐4个“装甲升级部件（Armor Reinforcement）”可以令蝙蝠侠的血量上限提升50%，游戏中共能找到8个此类部件。

Heavy Gauntlet：每收集1个“护手升级部件（Heavy Gauntlet）”都能提升蝙蝠侠的格斗攻击力，游戏中共能找到3个此类部件，分别提升25%、50%、100%的攻击力。

Rush：拿到“突袭升级部件（Rush Upgrade）”后血槽的右侧会出现一条“突袭槽（Rush Bar）”，游戏中共能找到3个此类部件，故最多3条槽。当蝙蝠侠以体力全满的状态击倒敌人就能积蓄突袭槽，突袭槽蓄满的情况下攻击力会有相应提升，一旦被敌人击中1次突袭槽就会清空1条。

Suits：本作中蝙蝠侠的战衣共有6套，除了初期的“Arkham: Origins”外，“Beware The Batman”是与家用机版《阿克汉姆起源》联动才能解锁的。另外4套都要在小型装备箱里找到对应的部件，每套战衣分为头套、胸甲、护手、战靴和腰带5个部分，集齐全部5个部分便可换装。



侦查系统

侦查系统是本作的一大重点，点击触摸屏进入侦查模式后，在触摸屏上划动即可拖动扫描框，放到绿色的物体上时会出现“分析中（analyzing）”字样，扫描结束后系统就能显示该物体的作用（扫描过一次的物体呈黄色，以后拖动扫描框会直接出现文字提示）。本作中大多数机关都要先扫描分析才能用蝙蝠侠的装备进行操作，诸如可破坏的机关、有裂纹的墙壁等。当玩家无路可走、不知道该如何进行游戏时，侦察系统往往能给出过关的提示。场景中的收集要素，尤其是侦查案件的线索必须在侦查模式下才能发现。

此外，侦查模式也可以用作“夜视仪”，在较为昏暗的场景帮助玩家看清周围的地形，同时也能够确认敌人的视野范围。用扫描框分析敌人会出现他们的武器配置情况，优先击倒持有强力武器的敌人能给后续的战斗减轻压力。





流程攻略

本作采用自动存档机制，流程中设置有许多Check Point，没打好或是不慎死亡的话也能立刻重开。后文以攻关流程、战斗要点为主，全部收集要素的位置截图会在攻略过后一并放出，方便玩家们查缺补漏。注意，各种机关、装置、墙壁等都需要现在侦查模式下先扫描分析后，才能用装备进行操作，后文就不重复说明扫描的步骤了。

GOTHAM CITY

开篇是一场面对4名保安的教学战，熟悉一下□键的攻击和△键的反击操作，击倒敌人后一路利用R键射出的钩爪追赶猫女。到达通风口处按×键调查并连打按键就能将其打开，再按○键俯身进入通道。在无路可走的地方先点击触摸屏，并拖动光标对上方的扶梯进行扫描，再按L+R键用蝙蝠镖把扶梯打下来形成通路。再度遭遇4名保安时可以用滑翔飞踢先手制敌，随后有大量的敌人不断涌来，不要盲目出手，看准时机用反击才能在确保自身安全的前提下对敌人造成伤害，这里也是达成高连击数、解锁奖杯的有利场所。沿绳索来到对面的建筑，在屋顶上有三个配备重火力的保安，正面冲突极不明智。此处需利用三个高台，配合侦查模式，看准其视野范围的盲点利用△键的飞踢或×键的悬挂各个击破，对倒地的敌人还需按L+△键补上一击，否则会引起同伴警觉。随后就没有什么难点了，用蝙蝠镖打坏不断射击的敌人脚下的平台，一路追踪猫女到达最高处后即刻展开BOSS战。

BOSS·Catwoman



战斗非常简单，与面对杂兵时的反击套路一致，先看准猫女出手的瞬间按△键回避——注意BOSS的出招比一般敌人快，蝙蝠侠必须正面朝着她才能成功躲避，第二阶段还需要连续按键进行回避。对方攻击落空、出现硬直后立刻用○键的披风攻击将其打晕，接着上去连续几拳打飞就能一次性扣掉半血，两个回合便可结束战斗。

BLACKGATE HUB



在监狱门外先替猫女解围，随后蝙蝠侠从她口中得知了黑门监狱目前的形势——企鹅人（Penguin）、黑面具（Black Mask）和小丑（Joker）三人各自控制着监狱的一部分区域，玩家则可以从牢房区（Cell Blocks）、管理区（Administration）和工业区（Industrial）三个区域中自由选择一处继续游戏。选择的先后顺序不会影响到流程，但是由于必要装备的限制，三个区域都不是一次就可以探索完的。下文攻略按照区域划分讲解要点，标注“Ⅰ”的表示以初始装备前来时可以完成的流程，标注“Ⅱ、Ⅲ”表示拿到必要装备后才能完成的流程。

在切换地图时可以看到该区域的探索进度：“Secret”表明装备、部件、线索这3类收集要素的获得情况；“Explored”表示地图的开启情况，最高为100%；前两项则都表示主线的完成情况，想进入最后的区域“Arkham Wing”，需要找到入口、Gamma编码，并恢复监狱的电力，即需要将三个BOSS尽数击倒方能前往。注意，留到最后一个击倒的BOSS会影响通关前的一段流程、获得的奖励部件、结局以及通关存档上的徽章图案，至少需要三周目才能将游戏完美。

CELL BLOCKS I

牢房区域左侧的入口大门被封死，先利用钩爪枪来到高处，跳到对面后从破损的窗口进入室内。从通风管道跳下后，连点两下×键用翻滚越过尖刺地面，击倒控制室内的暴徒并调查装置，顺利破解后便可关闭两侧的红外线。离开控制室先向左走，该场景左侧天花板上悬挂着的“企鹅鸟笼”是牢房区的特有收集要素，直接走过去它们会自动落地爆炸，需先进行扫描分析，以后就能用蝙蝠镖将其打下来（破解这里的装置后还可以开启通向牢房外的大门）。

回到先前的控制室往右走，地刺右侧的大门目前封死，用钩爪枪到达上层并穿过通风管会见到暴徒正利用电梯运送武器。先无声击倒左下方面壁的杂兵，再按L+×键进入地下道，待敌人从上方走过去时直接按△键就能迅速跃出将其干掉。如法炮制击倒右侧的两个敌人，不过电梯目前无法使用。先利用钩爪枪飞到远端右侧的平台上，借助斗篷的滑翔能力飞到场景左侧，调查控制器后近端左右两侧的闸门便会开启。

继续向右前进被几个箱子挡住去路，进入上方的通道会与一个手持匕首的杂兵狭路相逢，他很擅长防御，先用斗篷将其打晕攻击才能有效命中。此处有一块天花板需要有遥控炸弹才能破坏，而左侧尽头的装置需要有Alpha编码方能破解，目前只能先从下方的通风口离开。进入B区后由地下道向右走，待两名暴徒交谈结束后稍等一会儿再上去可逐一干掉。从右侧的铁门离开后就要与众多暴徒展开恶战，战斗结束后破解启动绑在油桶上的炸弹。随后从地板上炸开的裂缝跳到下层，一路向右到达C区。

C区的主场景很大，且有暴徒把守，蝙蝠侠的目标是左侧最高处的大门。击倒二层的暴徒后由左侧通风口可绕到三层的暴徒上方，最右侧的那个敌人装备有突击步枪，故建议用滑翔飞踢先把他打倒，剩下的两个就很好解决了。利用破解开启右侧的闸门，到上层用蝙蝠镖将铁板打下来，进入通道再次发射蝙蝠镖，可打落挡路的废弃电梯。回到电梯口上层向右侧走，利用地下道解决两名暴徒，走到尽头的房间便可从装备箱中找到“蝙蝠爪（Batclaw）”——利用它能把高处的通风口拉开。

原路返回C区的大场景，爬到最高处，对准右上方挡路的铁门发射蝙蝠爪就能把它拉开。穿过通风口进入场景深处，往左走到达一个灯光闪烁的房间。用蝙蝠爪把屋顶的木条拉下来可以砸穿地板，跳入洞口在下落的过程中可以看到一个鸟笼，这要等以后拿到绳索发射器LV2后才能回收，比较容易漏掉，特此提醒。

落到最底层后一路来到户外，先击倒一个巡逻的暴徒，用蝙蝠爪拉倒他左侧的墙壁，墙壁崩坏的同时上层的暴徒会跳下来，抓紧时间躲到地下道内就能无伤解决。跃入训练场便要与铜虎（Bronze Tiger）展开恶战。

BOSS·Bronze Tiger

战斗初期的打法仍是防守反击的老套路：△键回避→○键击晕→□键连打还击。当铜虎使出跳起爪击时，连点×键向前或向后翻滚即可回避，攻击落空会导致他的爪子插在地面拔不出来，此时便是我方反击的好时机。注意对方没有用跳起爪击时不要试图连点×键从他头上跃过去，会被抓下来甩到电网上。战斗后期则是△键格挡和×键翻滚的连续使用，看准对方的出招动作即可。六套连续攻击后终结战斗。



剧情结束后进入监控室，利用侦查模式可以看到企鹅人逃走时留下的血迹，用蝙蝠爪把地上的杂物拉开发现向下的通道。在被电流封锁的房间先用蝙蝠爪拉开墙上两个装置的电门，接着用蝙蝠镖依次破坏，便能解除电流、顺利前进。成功破解装置、令电梯降下，到达上层后有一场与大量暴徒的杂兵战。战斗结束后扫描密码锁，从血迹看出密码603后方可开启大门。

如今蝙蝠侠已回到牢房内，目的地是之前目睹暴徒用来运送武器的电梯。再次来到C区时有下层两个杂兵，用蝙蝠镖攻击右下方的铁罐、吸引注意力后就可以从身后无声击倒。



面对手持电棒的敌人是无法格挡反击的，需连点×键从他头顶翻过去后再从背后展开进攻。先前B区挡路的那一堆箱子都可以用蝙蝠爪拉开，扫描电梯左侧的开关从血迹看出密码1241后就能启动电梯。不过下层无法继续深入探索，与猫女的通话结束后牢房区域的探索便暂告一个段落，地图选择界面追加灯塔（Lighthouse）区域。

LIGHTHOUSE

灯塔没有任何收集要素，想探索这一区域除了要有蝙蝠爪外，还需拿到绳索发射器，故得事先完成管理区的一部分流程。



利用绳索滑到码头对岸，潜行击倒两名巡逻的杂兵后，左侧的铁板要用蝙蝠爪拉开。击倒4名暴徒、破解装置开门并来到上层，有1名持枪敌人会立刻对蝙蝠侠展开攻击。这里要先快速冲到暴徒的正下方，扫描他所在的平台并用蝙蝠爪拉掉。灯塔上的一个杂兵同样可以如此解决，最高层的那个敌人则要先用蝙蝠镖敲击铁板，当他打开铁板后引诱其投掷手雷，一发过后暴徒做出向下张望的动作就是投镖攻击的最好时机。破解最高处的装置进入电梯后，就能来到牢房区域先前无法进入的场所。

CELL BLOCKS II

走出电梯并跳下高台后，立刻进入与企鹅人的BOSS战。获胜后通往阿克汉姆侧厅（Arkham Wing）的入口就会出现，不过在没有击倒另两名BOSS的情况下是无法开启大门的。

BOSS·Penguin

此战的难点在于杂兵，他们个个配置着加特林机枪，正面冲突只有死路一条。场景中有大量的灭火器，以蝙蝠镖攻击会引起暴徒的注意，伺机用蝙蝠爪扯掉他们背上的武器箱就能引发爆炸。第一波有两个杂兵，先打破BOSS左上角的灭火器，在首个杂兵上到二层时快速拉倒他，然后无视另一个杂兵，直接攀爬到BOSS正上方的平台向下做滑翔攻击，再按L+△键骑到他身上施以一顿老拳。BOSS受创后就会召唤新杂兵，第二阶段空中还有一个侦察机，用蝙蝠镖可以直接打爆。玩家的目的依旧是引开杂兵、从正上方攻击BOSS，暴徒并不需要尽数击倒。进入第三阶段后杂兵的数量会再度增加，不过此处也是一个Check Point点，再次成功击倒企鹅人就能将其制服。



在获得工业区的炸弹发射器和Alpha编码后，能解除B区通道内的红外线，击倒两名暴徒后在一个不断转动的机关处发射塑胶炸弹，通过爆炸让右侧的零件正好卡在凹槽处即可开启上方的通道。在卫生间击倒一群敌人后，炸开墙壁飞到对面的建筑上。先清掉牢房外围的全部敌人，到右侧中层平台飞到对面，大胆地往左侧滑翔到底，即将掉到深渊前可以用钩爪够到攀爬点，炸毁头顶的地板后便能到达破解装置处。开启大门后从牢房外围左上的3名杂兵处离开，到达J区的一个庞大的装置前。

首先扫描装置的节点，在每个关节处各打上一个炸弹，连续引爆便能令外壳脱落。接下来的目标是让红色的亮线排成一列，并与下方白色的亮线接轨。将4个可以用蝙蝠镖击打的开关按从上到下编号为①～④，攻击的步骤如下：④、③、③、①。最后启动装置、降下平台，在装备台上能令炸弹发射器强化到LV2（3级炸弹发射器并不是过关必须的）。



管理区域入口右侧的装置要求有Beta编码才能破解，先前往上层进入室内。破解密码进入门内后突然传来小丑的狂笑声，几具守卫的尸体从天而降，场景右侧的地上可以看到“小丑牙齿”，这是管理区的特有收集要素，直接踩上去会引发爆炸，扫描后远距离用蝙蝠镖打碎吧。

在大厅与小丑相遇后发生大爆炸，场景左上的电子门暂时无法通过，打开右下的大门后墙上写着“DON'T FALL HERE”，掉入下方的绿色有毒气体范围的话血槽上会出现骷髅图标，不断增长的绿色槽攒满后便开始掉血，直到蝙蝠侠死去（这种特殊死法能解锁一个奖杯）。将大厅中央上层的断木打落便能通行，目睹小丑从电梯逃离后通道内又开始喷出毒气，立刻冲到尽头，连打×键强行拉开电梯门，进入电梯间就安全了。

在电梯间向上攀爬两次，打落木条后可以从这里的通风口到达一个有书橱的房间，扫描书橱并拔出一本书后密道就会出现（如果在电梯间继续爬到最高处并打落铁板，能来到地图东侧区域，这里的红外线机关因破解装置在对面无法通过，不过转角处的小丑牙齿可以提前回收）。穿过书房的密道后击倒一群杂兵，跳入右侧的缺口开门离开。前进不远可看到两个暴徒和两名人质，先从通风口一路来到敌人脚下的通道，将两人解决后破解装置便能顺利救人（有炸弹发射器的情况下也可以直接炸掉暴徒头顶的天花板）。

从人质身边的通风口前往图书馆，这里分两个区域共4名持枪暴徒，只能智取不宜强攻。由于左侧的两个敌人初期都是背对蝙蝠侠的，笔者采取的战术是：第一时间往前冲，以最快的速度放倒这两个，爬到上层站在右侧的通风口前，凭借侦查模式观察墙对面的敌人视野，待其转身后迅速过去击倒，最后剩下的一个就可以随意解决了。破解装置、开门救人后，小丑又对本区域释放大量毒气，右侧区域上层的通风口可以逃离。在通道间移动时需注意看准电流的间隙，后半段还会有毒气释出。

顺利逃脱后击倒下层的4名暴徒，强行拉开最右侧的门进入毒气弥漫的区域，打落天花板上的铁板。在电流挡路的房间先打落上方的铁板，往右走到尽头在装备箱中得到“绳索发射器（Line Launcher）”，有了它可以脚不落地移动，通过被电流阻挡的房间。

从电流左侧的房间正中央的缺口跳下，来到一个墙上写着“HAHAHAHA”、下层有毒气的房间。直接用绳索滑到对面可以同时踹翻两名暴徒，到达上层后先往右走爬上高台，再度上演绳索飞踢的好戏。从左侧开门离开，这里的装置需要Beta编码。先用绳索滑到对面，可以来到一个有着火断木的岔路口（如图）。破解左侧的装置开门能回到初次解救两名人质的房间，而从装置右侧的断壁处翻过才能到达新的区域。穿过通风口以后看准两个敌人移动的位置，直接用蝙蝠镖打落吊灯可以一箭双雕，破解右侧尽头的装置就能回到大厅。



返回首次见识到大片绿色毒气的区域，用绳索滑到对面。在装饰着彩旗、气球的房间中央有一个巨大的绿色礼物盒，扫描后用蝙蝠镖把高处的四个机关打坏，礼物盒开启后出现地下道入口。一路前行来到摆放着涂料桶的房间，扫描后可以发现小丑的隐藏涂鸦。对准墙上靶心的位置按住×键直接撞碎墙壁，另一侧的警卫尸体上可以获得“Beta编码”，之前遇到的所有蓝色装置就都能破解了。

打开涂料房间左侧的门，来到户外可以遥望到对面房间里被绑在椅子上的典狱长。用R键飞到场景远端，刚想开门就被狱长阻止，因为其连接着炸弹。往右走破解开门，当前的目标是返回管理区入口那个还没有破解的大门前。穿过管理区入口右侧的闸门，走到尽头便要迎战死亡射手（Deadshot）。

BOSS·Deadshot

战斗初期以BOSS的狙击镜为视角，当死亡射手瞄准蝙蝠侠时镜框会出现闪烁的红点提示。玩家要先凭借障碍物躲开射击，枪击的伤害很高，多用○键的下蹲躲避、以及连点×键的翻滚来加快移动。进入室内后战斗进入第二阶段，先击倒3名暴徒，到上层后BOSS会用冲锋枪展开远距离扫射，不过伤害低了不少，趁他换弹夹的间隙移动。在BOSS攻击探照灯后，下蹲躲在障碍物后并伺机用蝙蝠镖把探照灯打回去对准他，这样就有时间发射绳索快速靠近，一脚将其解决。



战斗结束后直接到达典狱长所在的区域上层，击倒沿途的暴徒来到典狱长的房间门外，但凭当前的装备无法解除炸弹。先进入地下道破解电子门，往地下室前进的途中会遭遇众多暴徒，其中身穿紫色护甲的壮汉很擅长防御，在△键格挡成功后，按○键甩动披风的同时立刻按□键，如此可以把他打成长时间摇晃的眩晕状态，之后连续攻击就能有效命中。清掉杂兵后爬上高处破解装置，来到下层后可看到小丑设置的机关——背景上共有8个圆板，用蝙蝠镖射击可以令其翻转，翻转成一对图案才能继续，否则天空会落下炸弹。这个机关的图案每次都会随机变化，所以不能背版。顺利进入地下室后可在装备箱中找到“电击蝙蝠镖（Shock Batarang）”，升级后的蝙蝠镖带有电流脉冲，可以破坏电门类的机关。一路用电击镖破坏电门，返回典狱长所在区域，再用电击镖依次解除4枚炸弹即可开门，救出典狱长后本区域的流程暂告一段落。



ADMINISTRATION II

从工业区域的下水道凭借绳索发射器LV2才能进入这里，前进不远就是面对小丑的BOSS战，获胜后得到“Gamma编码”。

BOSS·Joker

战斗在一个圆形的场景内展开，如果绕着障碍物追对方，小丑会拼命地逃跑。开战后立刻换出绳索发射器，直接滑过去给对面的小丑一个飞踢。随后小丑会掏出手枪，玩家需要耐心地利用翻滚回避子弹，等3发打空后，趁对方在装填子弹的间隙再滑过去踢上两脚。第三阶段BOSS会改用电棒试图近身攻击，当小丑挥舞着棒子冲过来时立刻投掷电击蝙蝠镖，打消电流效果后趁他在充电时就又有机可乘了。注意，如果小丑没有处在上弹或充电的硬直状态，飞踢不但无法命中，还会被对方反咬一口，此外二楼的杂兵有时会投掷手雷干扰，注意及时躲开爆炸的伤害范围。最后一个阶段场景内会慢慢散布出绿色的毒气，其实扩散速度很慢，并不会立刻对蝙蝠侠造成伤害，玩家只需沿用先前的战术再踢中小丑三脚就能结束战斗了！



INDUSTRIAL I

在工业区入口处先往左走，进入地下通道再一路向右，扫描大门会发现控制器的电路走向。往左上攀爬并踢下铁板，便可用钩爪飞上高台，以启动远处的装置打开铁门。进入室内击倒货车右侧的3名暴徒后不要急着破解装置，在北侧的小货仓内有黑色面具，这是工业区的特有收集要素，它并没有伤害判定，不过由于颜色较暗，往往不容易发现。进门后右侧的铁门要等有了粘合性塑胶炸弹和电击镖配合作用才能打开，先无视它朝上层走，继续前进目睹黑面具枪杀工作人员的一幕。

剧情过后走到右侧尽头破解大门，踹开通风口后，在集装箱隔开的区域内共有4名持枪暴徒。建议先潜行击倒左下方的，这样在击倒上层巡逻的敌人时才不容易被发现，纵使暴徒警觉并过来巡视，也可以利用地下通道逐个击破。继续前进在一个封闭的小房间内击倒护甲型暴徒后，用蝙蝠镖把两侧的机关打掉即可开启大门。走到尽头先扫描上层不断运动的活塞，看准时机打坏机关就可通过上方的缺口到达左侧的房间，拿到装备箱里的“炸弹发射器（Gel Launcher）”，凭此炸毁那些扫描呈紫色的墙壁。

利用炸弹破坏地板进入地下，这里还有一块天花板可以破坏供玩家返回之前的场景，想继续前进则需把炸药射在最右侧的墙壁上，炸出通路的同时也能震飞后面的暴徒。继续向右走目睹黑面具乘电梯离开，蝙蝠侠也紧追上去，不料电力突然中断。炸开电梯顶端的铁板，目前周围的环境较为黑暗，不妨利用侦查模式的来确认地形。炸开废旧的架桥会落到下水道区域，破解大门装置后进入BOSS战。

BOSS·Grundy

索罗门·格兰迪的攻击只有直线冲撞，看准时机连点×键就能从他的两腿间翻过。此战的一般打法是先把炸弹打到左侧的电源开关上，在格兰迪冲过电线的时候引爆能形成电流对其造成伤害。第一击过后左侧的电线会断掉，把炸弹发射到左侧喷出气体的井盖上，在格兰迪冲过的时候引爆能形成火炎，让他自己撞到电线上受创。第二击过后右侧的电线垂下，将炸弹分别打到右侧的井盖和电源开关上，当格兰迪冲过井盖时连续引爆，就能让他三度装上电线陷入硬直状态，此时就可以近身连续攻击将其彻底击倒了。

如果玩家事先完成了管理区域的流程、拿到电击蝙蝠镖，此战就有更为简便的打法——先扫描大门前地上的积水，当格兰迪冲到水上时将电击镖投入水中，他就会因强电流的冲击直接陷入跪地的硬直状态。快速结束战斗的同时也能解锁一个奖杯。





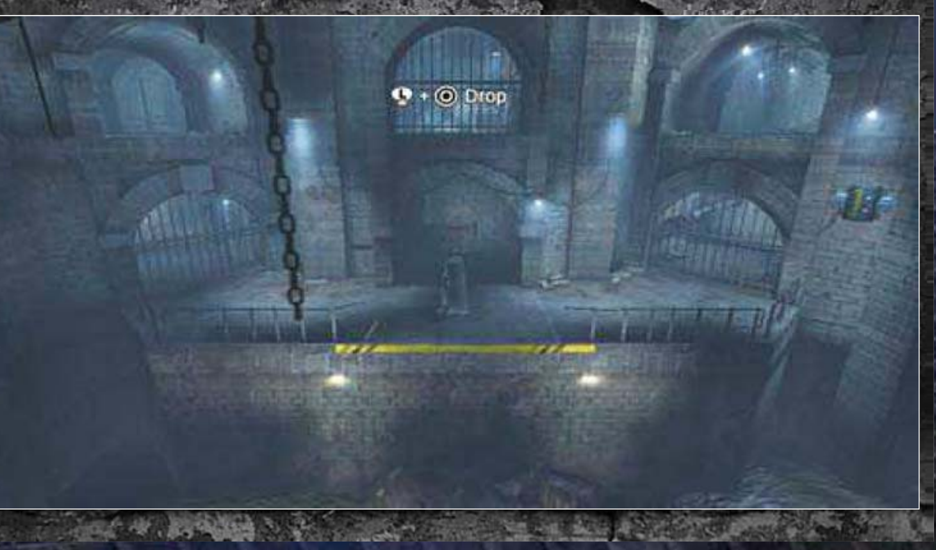
BOSS战结束后进入大门，挡路的管道用炸弹炸开。穿过通风管道后连墙壁带杂兵一起炸，击倒赶来的敌人后继续前进，可以看到黑面具慢悠悠地走进了大门。进入地下道往左走，炸开地板到达下层。左侧的装置需要Alpha编码，先往右走到尽头进入通风管道。接下来的目标是返回工作人员遇害的房间，途中有一处4个敌人和1名人质的大场景，考验玩家潜行击倒的能力。救出人质后从左侧的缺口跳下、沿通风口进入室内。再度来到电梯所在的大场景，用钩爪飞上“B”字右上方的高台，进入地下道并解决掉黑暗中的3名敌人。爬上长长的扶梯后炸开地刺区域的天花板，从上层往左走，探照灯处的暴徒需要先用蝙蝠镖把探照灯打掉，在没有强光照射的情况下才能扫描并炸毁敌人所在的平台。后续的敌人可以用飞镖打落吊灯的方式解决，破解机关令平台移动后连续炸毁墙壁，终于得以回到工作人员遇害的房间，顺利拿取“Alpha编码”。

返回先前炸毁天花板的两个地刺区域，往右走破解装置令电力供应恢复，这样便能利用上层的电梯了。搭乘电梯到达下层后一路破解装置，在满是电流的区域有一场恶战，地面会按区域交替充斥电流，闪烁的白光就是提示，利用这一特性能给敌人造成范围伤害。追到黑面具进入的大门处却因重力感应机关无法通行，只能先从一侧的高台处离开，工业区域的探索暂告一段落。

INDUSTRIAL II

在持有电击蝙蝠镖的情况下，到被集装箱隔断的场景炸开地板，从下层往左侧走。开门炸毁地板后会引起两名暴徒的警觉，这里除了能从地下道解决敌人外，他们头顶的蒸汽口也可以打坏并加以利用。进入下水道区域，正中央的电门需要用电击蝙蝠镖破坏才能开启通路。

一路行进到达下水道最底层如图所示区域，这里的地形稍显复杂。首先用蝙蝠镖攻击右侧的机关，开启右下角的铁门，进入通风口后投镖攻击水流对面的机关，开启上层的铁门。返回起点往右上方走，击打开关开启外侧的铁门。返回起点再次往右下方走，利用绳索滑到对岸，在与一群暴徒战斗的场景往右，炸掉中央的排水口，钻过通道后先炸掉两块铁板，再用蝙蝠镖触发机关。回到起点处走左上方的路口，便能在关闭的水管后的装备箱里将绳索发射器提升到LV2。一路返回最初打坏电门后进入的通道处，用×键翻上绳索的连续操作到达出口右上方的高台，从此处可以进入管理区先前无法通行的区域。



INDUSTRIAL III

将炸弹发射器强化到LV2后，在黑面具经过的重力感应门前瞄准门上的开关，炸弹爆炸所形成的粘着效果可以暂时维持开门状态，让蝙蝠侠得以通行。来到一个分上下两层、有大量电线的广阔区域时，在上层右侧的开关处安装炸弹后不要急于引爆，先控制走位才有足够的时间穿过电子门。持有2级绳索发射器和蝙蝠爪的情况下，还可以到本区域左侧巨大缺口拉开铁门，令炸弹发射器升级到LV3。

与黑面具的初次遭遇战并不需要与他交手，BOSS会在场景上层用手雷和机枪偷袭，玩家只需清掉下层的所有暴徒即可结束战斗，黑面具的手雷对其手下也有伤害效果，不妨合理利用。BOSS离去后得在这个充斥着电流的大场景内解谜，需要频繁运用到炸弹爆炸的可控性，先站位、后引爆才有充足的时间通过红外线机关。后期还要在引爆后立刻再安一个炸弹，保证左上、中央、右下的三个机关都有炸弹，然后连续引爆就能解除全部电流。进入下一个场景后触发真正的BOSS战，获胜后整个黑门监狱的电力恢复。

BOSS·Black Mask

黑面具的火力非常猛，只要蝙蝠侠出现在光亮处立刻就会被扫射致死，不过一旦掌握方法这个BOSS是最好打的。首先用蝙蝠镖攻击场景最右侧的警铃触发黑面具的警觉，趁他向右扫射时把左侧第一盏灯打灭。沿地下道来到BOSS右侧的黑暗区域，起身用蝙蝠镖攻击左侧的警铃，然后立刻进入地下道紧跟对方，抓住时机用△键的攻击便可一击结束战斗。



ARKHAM WING

击倒三个区域的全部BOSS后得以从牢房区下层进入阿克汉姆侧厅。站在绳索上以蝙蝠镖快速命中高处的两个机关才能开启电子门，随后的电流区域注意往右下方滑翔，落到最底层的话是即死的。破解装置开启中央的大门，随后的流程会根据玩家最后击倒的BOSS而有少许变化：最后击倒企鹅人，需要解救5名人质，每个人质身边都有一个持加格林机枪的暴徒，应在不引发注意的前提下用蝙蝠爪将其拉倒；最后击倒黑面具，需要解除5枚炸弹，每个炸弹的倒计时时长不同，在限定时间内给电线相连的3个机关安装炸弹，再一起引爆就能解除；最后击倒小丑则要破解5个礼物盒上的密码，破解会出现英文乱码且有时间限定。无论是哪种任务，地图上都会依次标注出目标物品的所在地，故这里就不详细介绍了。前4个箱子内都是猫女的字条，不过最后一个箱子里是该周目限定的战衣部件，一定不要因为跳奖杯就忘了开箱子哦（笑）。

完成这段流程后前往灯塔便可展开最终BOSS战，注意选择灯塔后就无法返回其他区域，如还有部件、线索等要素未集齐的话，建议还是先去完成三大区域的探索。

BOSS·Catwoman

最终战第一阶段与初次对阵猫女时区别不大，依旧采用格挡反击的战术，BOSS使用跳跃攻击时就用连点×键的翻滚回避。第二阶段蝙蝠侠中计失去视觉，只能靠听觉和感觉来迎敌，当猫女红色的眼镜在画面上出现时就是按△键反击的时机，由于反应时间很短，玩家需要尽快适应。第三阶段周围有大量的残像干扰，其实真身在攻击时头上是会出现闪电图标的，且反应时间比第二阶段长，难度反倒有所降低，这个阶段再打中猫女两次就能获得最终胜利。



多周目继承

通关后自动存档，新开游戏变成“NEW GAME PLUS”。多周目可继承的要素包括已发现的案件线索、已获得的战衣部件。但地图资料、装备等级和强化类部件都不会继承。多周目游戏时注意把不同的BOSS留到最后解决，这样三周目才能拿齐所有的战衣部件，达成完美。



装备部件

游戏中的各种装备、部件大多存放在韦恩科技箱中，地图上会用“？”号提示玩家尚未开启的装备箱。前文攻略中已经对主线所需必须的装备拿法详细介绍过了，故后文以文字列表的形式表示各个部件的收集方法。

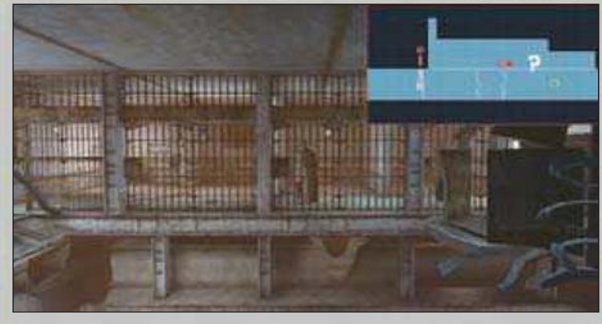
部件名称	获得场所
装甲升级部件①	牢房区，蝙蝠爪所在房间的左侧，拉开通风口进入（需蝙蝠爪）
装甲升级部件②	牢房区，B区起初被集装箱阻挡，只能沿通风口绕路的通道内，炸开天花板可见（需炸弹发射器LV1）
装甲升级部件③	管理区，初次解救两名人质的场景左上方（需绳索发射器LV1）
装甲升级部件④	管理区，进入小丑留下的绿色礼物盒下方的密道，爬出通道往右走，在上方的通风口内（需蝙蝠爪）
装甲升级部件⑤	管理区，传来小丑狂笑、空中降下尸体的场景，用电击镖攻击电门开启通风口（需蝙蝠镖LV2）。
装甲升级部件⑥	工业区，被大货车隔断的场景往右，在下层的铁门后（需蝙蝠镖LV2+炸弹发射器LV2）
装甲升级部件⑦	工业区，下水道湍急水流的左侧墙后，先粘住排水口才能靠近（需炸弹发射器LV2）
装甲升级部件⑧	工业区，与1名护甲型敌人单挑的封闭区域，上层墙壁后（需炸弹发射器LV1）
护手升级部件①	牢房区，乘坐暴徒运送武器的电梯到达下层后，拉开废旧的铁门即可看到（需蝙蝠爪）
护手升级部件②	管理区，初次遭遇绿色有毒气体区域的右下方，先用绳索爬到最高处关闭放气装置才能发现（需绳索发射器LV2）
护手升级部件③	工业区，击倒格兰迪、从通道离开时（即右下方的墙壁后有两名暴徒的场景），拉开上方的通风口并破坏深处的风扇（需蝙蝠爪+蝙蝠镖LV2）
突袭升级部件①	牢房区，C区的大场景，拉开左下角的通风口后一路进入牢房内（需蝙蝠爪）
突袭升级部件②	工业区，被集装箱隔断的场景，炸开地板后滑到下层右侧（需绳索发射器LV1）
突袭升级部件③	工业区，在带电地面与大量暴徒战斗的场景，炸毁左侧的铁网并扯坏地下的栅栏才能发现（需炸弹发射器LV1+蝙蝠爪）
战衣Blackest Night・头	管理区，前往地下室的途中迎战众多护甲型敌人的场景，爬上扶梯在上方缺口的平台（需绳索发射器LV2）
战衣Blackest Night・胸	牢房区，暴徒运送武器的电梯处，先到达右上方的高台（即企鹅鸟笼处），再往左滑行到左侧高台（需绳索发射器LV1）
战衣Blackest Night・手	工业区，寻找Alpha编码的途中，电梯所在的黑暗场景，穿过“B”字右下方的通风管，炸开挡路的管道即可发现（需炸弹发射器LV1）
战衣Blackest Night・脚	管理区，利用绳索发射器连续踢飞上下层暴徒的场景，粘住毒气的出风口并破解底层装置（需炸弹发射器LV2+Alpha编码）
战衣Blackest Night・腰	牢房区，阿克汉姆侧厅，电流密布区域的一个破损风扇在粘住后可趁机穿过（需炸弹发射器LV2）
战衣Red Son・头	管理区，电流房间的右上方的隔间（需绳索发射器LV1）
战衣Red Son・胸	工业区，被集装箱隔断的场景，左下角的电子门后（需Gamma编码）
战衣Red Son・手	工业区，地图东南以滑行通过一大段废墟时上方的缺口内，穿过几段通风管道后发现（需炸弹发射器LV2+蝙蝠爪）
战衣Red Son・脚	工业区，有4根蒸汽管道和2名暴徒的场景，上层的隔间内，拉开右侧的铁板即可发现开关（需蝙蝠爪+蝙蝠镖LV2）
战衣Red Son・腰	将三大BOSS之一的小丑留到最后解决，在最后的礼物盒中
战衣New 52・头	管理区，穿过书橱房间的密道、击倒暴徒后，从左侧的通风口到达室外，就在对面的台子上（需绳索发射器LV1）
战衣New 52・胸	牢房区，破解Alpha编码装置所控制的红外线机关后，爬上下一个场景的扶梯、拉开右上方的通风口（需蝙蝠爪）
战衣New 52・手	牢房区，用炸弹和油桶炸开地板的场景左侧墙壁后（需炸弹发射器LV1）
战衣New 52・脚	工业区，下水道区域底层，水流源头场景的右上方（需绳索发射器LV2）
战衣New 52・腰	将三大BOSS之一的企鹅人留到最后解决，在最后一名人质坐着的箱子中
战衣One Million・头	管理区，爆炸大厅右上方的高台（需绳索发射器LV1）
战衣One Million・胸	管理区，地下室拿到“电击蝙蝠镖”场景右下的电梯井内
战衣One Million・手	工业区，在进入4个敌人和1名人质的大场景前，下方有一个通风口用电击镖才能打开（需蝙蝠镖LV2）
战衣One Million・脚	牢房区，牢房外围右下角的平台，利用滑翔到达
战衣One Million・腰	将三大BOSS之一的黑面具留到最后解决，在最后的炸弹箱中

企鹅鸟笼

企鹅人所控制的牢房区（Cell Block）特有的收集要素——企鹅鸟笼（Penguin bird cages）共有20个，具体位置如下。



▲鸟笼 01、02：入口后的控制室，往左的场景悬挂在左上角。



▲鸟笼 11、12：C 区最大的场景，拉开右上方挡路的障碍后，穿过通风口往左走的途中可以看到。



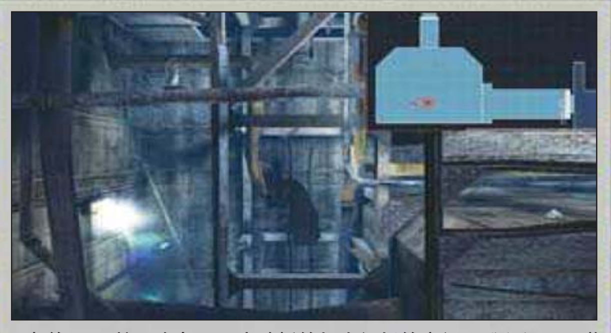
▲鸟笼 03：入口后的控制室，往右的场景用钩爪到达上层，悬挂在左侧。



▲鸟笼 13：拉下木条、砸穿地板的灯光闪烁的房间，悬挂在左侧。



▲鸟笼 04、05：目睹暴徒用电梯运送武器的场景，用钩爪枪飞到场景远端的高台后往右走，再飞到近端右侧的高台上即可看到。



▲鸟笼 14：拉下木条、砸穿地板的灯光闪烁的房间，跳入洞口下落的过程中可以看到（需持有绳索发射器 LV2）。



▲鸟笼 06、07：C 区最大的场景，破解开启三层右侧的大门，在 B 区着火的电梯口处。



▲鸟笼 15、16、17：击倒铜虎、追赶企鹅人的过程中，通过电流封锁的房间后，在转角处的天花板下。



▲鸟笼 08、09、10：由着火的电梯口上层向右走，在找到蝙蝠爪右侧的房间天花板上。



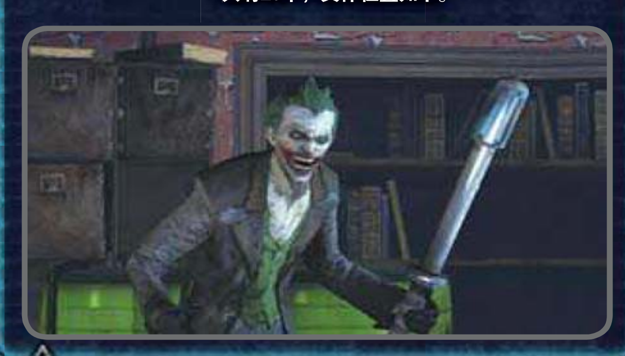
▲鸟笼 18、19：从牢房外围右下的大门进入室内，爬到上层时可以看到。



▲鸟笼 20：从牢房外围左上的墙壁缺口进入，转过拐角后就悬挂在门前。

小丑牙齿

小丑所控制的管理区（Administration）特有的收集要素——小丑牙齿（Joker teeth）共有20个，具体位置如下。





▲牙齿 01、02：传来小丑狂笑、空中降下尸体的场景，右侧的楼梯前。



▲牙齿 07：在电流挡路的房间打掉上方的铁板，走出通道时左侧即可看到。



▲牙齿 03：初次与小丑见面、发生爆炸的大厅，右侧的楼梯前。



▲牙齿 08：穿过墙上写着“HAHAHAHA”、下层有毒气的房间，往左的场景喇叭的正下方。



▲牙齿 04、05：大厅右侧、墙上写着“DON'T FALL HERE”的场景，绿色有毒气体区域的中段。



▲牙齿 09、10：有着火断木的岔路口，翻过断壁往北走，开门后在场景下层的毒气区域中。



▲牙齿 06：在电梯间爬到最高处，打落铁板后一路走到上层可以在有红外线机关的转角处看到。

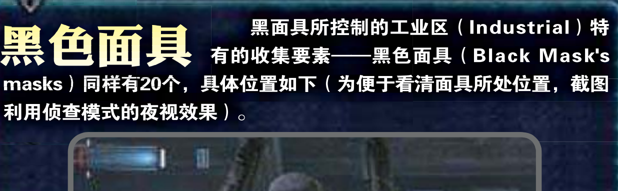


▲牙齿 11、12：摆放着涂料桶、墙上隐藏着涂鸦的房间内。


▲牙齿 13、14、15：与死亡射手的 BOSS 战结束后，从通风管道离开时跃入的房间内。


▲牙齿 18、19、20：拿到电击蝙蝠镖、返回典狱长所在区域时，打开左侧的通风口就在隔壁。

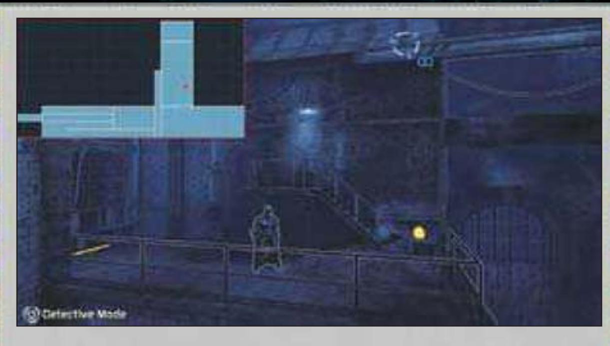

▲牙齿 16、17：前往地下室拿取电击蝙蝠镖的途中，与大量暴徒交手的场景往右走，位于右侧。


黑色面具

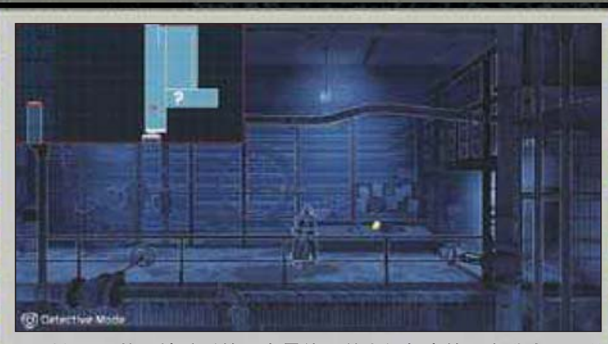
黑面具所控制的工业区（Industrial）特有的收集要素——黑色面具（Black Mask's masks）同样有20个，具体位置如下（为便于看清面具所处位置，截图利用侦查模式的夜视效果）。




▲面具 01：被大货车隔断的场景，货车右上方的小货仓内。


▲面具 04：与格兰迪的 BOSS 战过后进入大门，就在楼梯下。


▲面具 02：在目睹黑面具枪杀工作人员的场景，左侧拐角处的衣柜上。

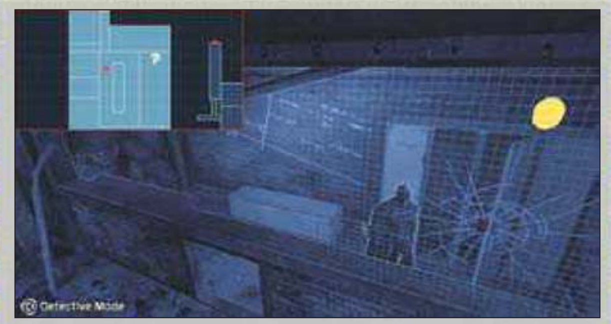

▲面具 05：炸飞墙壁后的两个暴徒，并击倒赶来的 4 名敌人处，位于右侧控制台上。


▲面具 03：拿到炸弹发射器后炸开地板，并炸毁最右侧的墙壁后可以看见在地刺的上方。


▲面具 06：目睹黑面具走进大门后，穿过地下道往左走，在需炸开地板的房间的书架上。



▲面具 07：寻找 Alpha 编码的途中，炸开地板到达下层，从通风管道出来后往左走的拐角处。



▲面具 08：在 4 个敌人和 1 名人质的大场景救出警卫后，扳开左下的通风口进入室内时右侧的柜子上。



▲面具 09：进入室内打开第二个通风口时，位于上方的杂物堆中。



▲面具 10：经过电梯所在的大场景 B 区，穿过地下道与 3 名暴徒在黑暗中搏斗的场景，左侧通风口的上方。



▲面具 11：经过电梯所在的大场景 A 区，爬上扶梯后炸开地刺区域的天花板，位于上层右侧的柜子上。



▲面具 12：击倒探照灯和吊灯处的两名敌人，破解装置令平台移动后，落下时正中央的机器上。



▲面具 13：拿取 Alpha 编码的房间上方，不要急着炸毁天花板。



▲面具 14：电力供应恢复，乘电梯到达下层后第一个房间的转角处。



▲面具 15：地图东南区域，在滑行通过一大段废墟后的转角处。



▲面具 16：有 4 根蒸汽管道和 2 名暴徒的场景，右下角的铁笼内。



▲面具 17：通过 4 根蒸汽管道和 2 名暴徒的场景往左，在右下角的铁罐上。



▲面具 18：下水道区域，打坏电门从通道中出来时场景的右上方。



▲面具 19：下水道区域底层，水流源头场景的左下方。



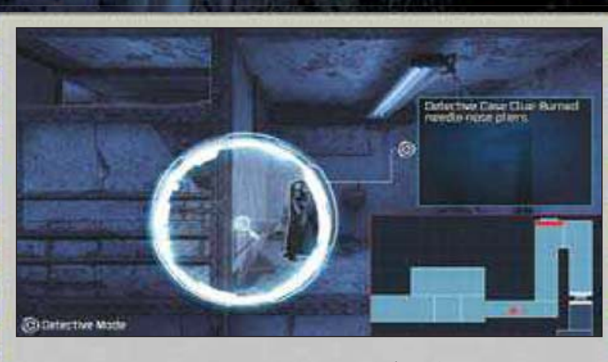
▲面具 20：进入黑面具所经过的重力感应门，即可看到在货架上。

侦查案件

游戏中共设置了14个“侦查案件（Detective Case）”，需要集齐相应的线索才能看到事件的真相，每完成一个案件还能在主菜单解锁一张设定插画。最后4张设定画的解锁条件为：找到并破坏全部小丑牙齿、找到并破坏全部企鹅鸟笼、找到并破坏全部黑色面具、流程通关。全部14个案件的50个线索的具体位置如下，由于线索在地图和画面上并不会有直观的提示，只有在侦查模式下拖动扫描框才能发现，故玩家们一定要耐心寻找。



▲ Ground Zero 3/3：牢房区域



▲ Ground Zero 1/3：牢房区域



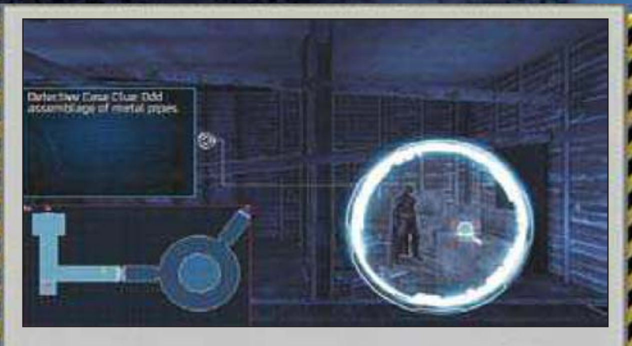
▲ The Joker Is Wild 1/4：管理区域



▲ Ground Zero 2/3：牢房区域



▲ The Joker Is Wild 2/4：管理区域



▲ The Joker Is Wild 3/4：管理区域



▲ The Joker Is Wild 4/4：管理区域



▲ Kidnapped 1/4：管理区域



▲ Kidnapped 2/4：管理区域



▲ Kidnapped 3/4：管理区域



▲ Kidnapped 4/4：管理区域



▲ Sixty Feet Under 1/3：工业区域



▲ Sixty Feet Under 2/3：工业区域

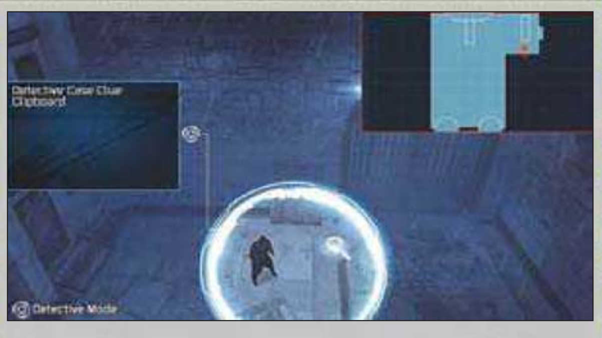


▲ Sixty Feet Under 3/3：工业区域



▲ Bird Of Prey 1/4：牢房区域


▲ Bird Of Prey 2/4：牢房区域


▲ Bird Of Prey 3/4：牢房区域


▲ Bird Of Prey 4/4：牢房区域


▲ Breakout Break–in 1/3：工业区域


▲ Breakout Break–in 2/3：工业区域

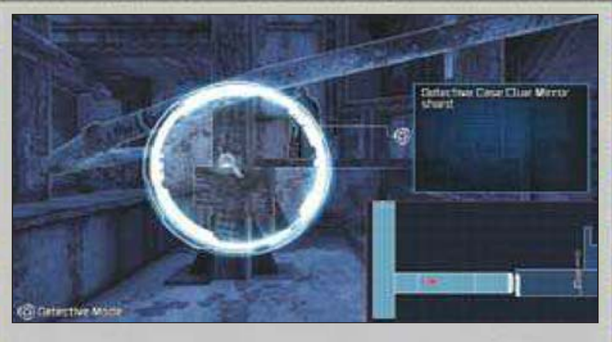

▲ Breakout Break–in 3/3：工业区域


▲ No Laughing Matter 1/3：管理区域


▲ No Laughing Matter 2/3：管理区域


▲ No Laughing Matter 3/3：管理区域


▲ Cell Block Bird Cage 1/3：牢房区域



▲ Cell Block Bird Cage 2/3：牢房区域



▲ Cell Block Bird Cage 3/3：牢房区域



▲ Final Stand 1/3：工业区域



▲ Final Stand 2/3：工业区域



▲ Final Stand 3/3：工业区域



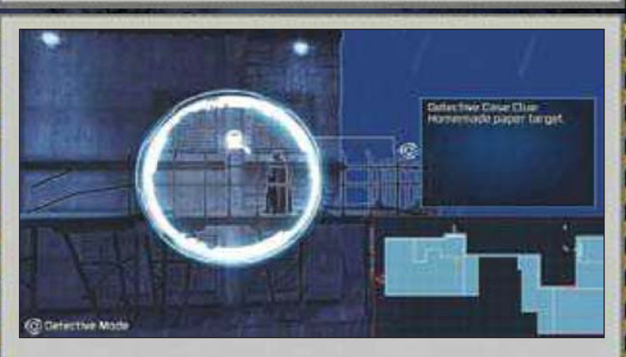
▲ The Bidding War 1/4：牢房区域



▲ The Bidding War 2/4：工业区域



▲ The Bidding War 3/4：管理区域



▲ The Bidding War 4/4：管理区域



▲ Doctor's Orders 1/3：管理区域



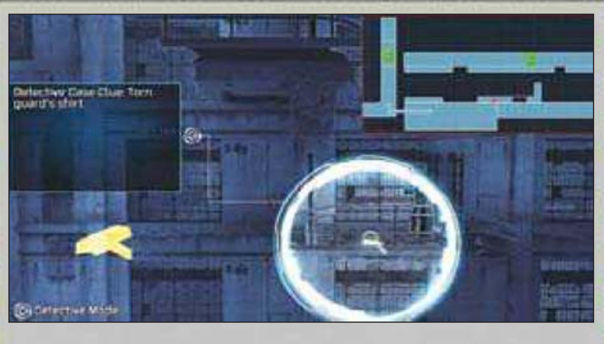
▲ Doctor's Orders 2/3：管理区域



▲ Doctor's Orders 3/3：管理区域



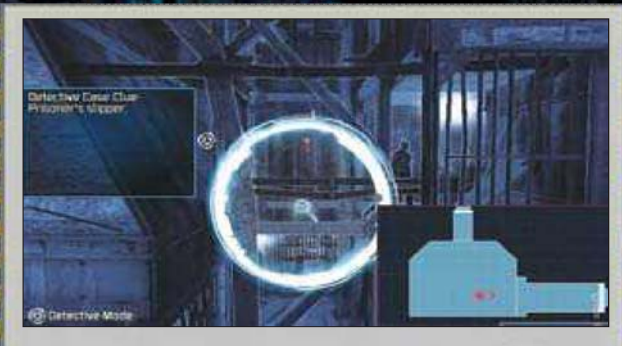
▲ A Life On The Line 1/5：牢房区域



▲ A Life On The Line 2/5：牢房区域



▲ A Life On The Line 3/5：牢房区域



▲ A Life On The Line 4/5：牢房区域



▲ A Life On The Line 5/5：牢房区域



▲ Power Play 1/4：工业区域



▲ Power Play 2/4：工业区域



▲ Power Play 3/4：工业区域



▲ Power Play 4/4：工业区域



▲ Information Gathering 3/4：管理区域



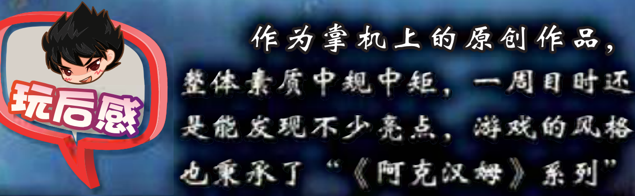
▲ Information Gathering 1/4：管理区域



▲ Information Gathering 4/4：管理区域



▲ Information Gathering 2/4：管理区域



作为掌机上的原创作品，整体素质中规中矩，一周目时还是能发现不少亮点，游戏的风格也秉承了“《阿克汉姆》系列”的传统。不过战斗节奏较慢、BOSS缺乏挑战性的缺点也很明显，多周目游戏较为枯燥。至于大量的收集要素，对于喜欢2D探索型ACT的玩家是个福音，不好此道的玩家就比较痛苦了，反复开启侦查模式也会拖慢游戏节奏。

S・RPG | 战略角色扮演

超级机器人大战 扩展行动（第七章～第八章）

スーパーロボット大战 Operation Extend

PSP		
NBGI	日版	2013年9月5日
1人	6480日元	无对应周边

相关攻略：Vol.207/Vol.208/Vol.209/Vol.212



《机战OE》早在10月10号正式配信完毕，接近200个关卡的内容不知道是否让你感到满意。游戏进入终盘后战斗难度大大提升，最后两章究竟还有什么样的战役等着玩家呢？赶快往下看吧！

第七章

任务1 终焉の使者

胜利条件
1.击坠ジェノブレイカー 2.敌全灭（击坠ジェノブレイカー后）
败北条件
1.ターナ被击坠 2.バン被击坠
剧情特典
・シールドライガー与ジェノブレイカー战斗 ・コマンドウルフ与ジェノブレイカー战斗 ・ディバイソン与ジェノブレイカー战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、リペアキットLv1、ENタンクS、非可燃性素材



关卡要点

本章的第一个任务依旧是シールドライガー、コマンドウルフ、ディバイソン三机强制出击，不过可自由选择出击的机体要比前一章的最后一关多，难度稍微有所下降，再加上本关的敌机很少，出击3～4架主力机即可。一开始全力往前冲，消灭所有杂兵后再攻击ジェノブレイカー，这个阶段是不会有任何敌机增援的。ジェノブレイカー除了攻击力较高外还有无视包围的效果，将其击破即可过关。

任务2 首都崩坏

胜利条件
1.击坠デススティンガー
败北条件
1.ホワイトベース被击坠
剧情特典
・VF-25FメサイアB・SP（アルト）与デススティンガー战斗 ・シールドライガー与デススティンガー战斗 ・コマンドウルフ与デススティンガー战斗 ・ディバイソン与デススティンガー战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、生体金属装甲、マッスルシリンダーS、ENパック、パワーチップ、パワーチップS、非可燃性素材、アーマープレートS、特殊な合成物质、パワーチップS、小型ジェネレーター



关卡要点

本关的难度再次下降，没有任何强制出战的机体，开始BOSS机位于地图的最前方，杂兵数量较多，消灭杂兵顺便积攒气力和SP，当敌机数量小于6架时右上角和左下角会出现6架敌机增援，注意本关的地形中有一部分掩体，要绕到掩体后面才能攻击敌人。清理干净杂兵机将デススティンガー围起来攻击，削减其40%的HP后它会回复2万左右的HP，再将其HP削减到4.8万以下时会逃走，想要击破它除了要有较高攻击力外，还必须有强力的对陆地属性加成。将其击破或者让其逃走都可以过关，在此之前记得回收道具。

任务3 ウルトラザウルス复活

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ウルトラザウルス被击坠 2.バン被击坠 3.アーバイン被击坠 4.トーマ被击坠 5.经过5回合（母舰恢复攻击能力后）
剧情特典
・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗 ・シールドライガー初次和敌机战斗 ・コマンドウルフ初次和敌机战斗 ・ディバイソン初次和敌机战斗

可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、生体金属装甲、パワ–チップ、パワ–チップS、非可燃性素材、ア–マ–プレ–ト、ミッションディスク、Eカ–ボンア–マ–、硬质素材の欠片、タ–レットレンズS



本关我方会启用新的母舰ウルトラザウルス，而关卡要求保护母舰并全灭所有敌人，母舰ウルトラザウルス在本关是无法移动的。战斗开始后所有机体出击将母舰围起来，敌人会从四面八方围攻过来，利用援护防御可极大程度保证母舰的安全，母舰这个阶段暂时无法攻击。敌机少于5架时周围会出现9架增援，再次歼灭到少于4架时出现8架增援，等到第9回合或消灭一定数量的敌机都会触发剧情，母舰恢复攻击能力，此时胜利条件变为5回合内全灭敌机，此时敌方会再增援一次，“热血”和地图武器用上，很快就能全灭敌机过关。



任务 4 死线

胜利条件
1.敌全灭

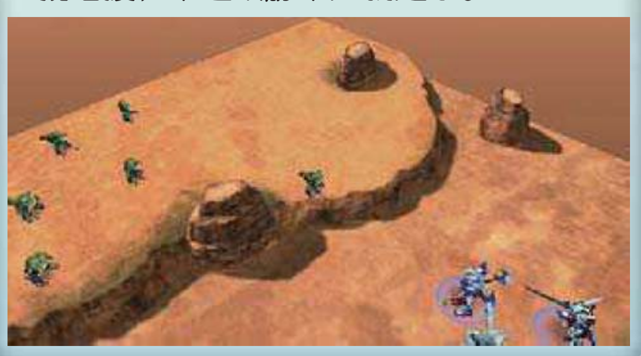
败北条件
1.キリコ被击坠
2.ム–ザ被击坠
3.グレゴル–被击坠
4.バイマン被击坠
5.エグザ–ト被击坠（增援后）

剧情特典
・スコ–プドッグTC・RS（キリコ）初次和敌机战斗
・スコ–プドッグTC・RS（ム–ザ）初次和敌机战斗
・スコ–プドッグTC・RS（グレゴル–）初次和敌机战斗
・スコ–プドッグTC・RS（バイマン）初次和敌机战斗
・スコ–プドッグTC・ISS（バ–コフ）初次和敌机战斗
・ATフライ（バニラ）初次和敌机战斗
・ベルゼルガWP（ル・シャッコ）初次和敌机战斗
・サイバスタ–初次和敌机战斗
・エグザ–ト初次与敌机战斗
・ウイングガンダムゼロ初次和敌机战斗

可获得部件
SPTの欠片、SPTの欠片、SPTの残骸、汚れたPR液、漏れたPR液、硬质素材の欠片、タ–レットレンズ、タ–レットレンズS、ENタンク、エネルギ–CAP、ア–マ–プレ–ト、ジ–ン・ブラの欠片、烧けたシリンダ–、摩耗したタ–ンピック、焦げたバ–ニア、オ–トバランサ–



本关强制出击的是《装甲骑兵》相关的8名成员，能自由选择的机体只有两架，尽量挑选持久作战能力高的主力机体。一开始4架スコ–プドッグTC・RS单独出击，敌人平均等级为62。这批敌机强度很低，4人足够对付它们。全灭敌人后发生剧情，エグザ–ト和剩下的所选机体在左上角增援，初始机体快速与大部队会合，残血机体果断退到安全区域。当敌机少于5架时左下角的高台上会有一批增援，不过威胁不大就是了。



任务 5 机械化帝国の搜索

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.マクロス・クォ–タ–被击坠
2.拳一被击坠

剧情特典
・エグザ–ト初次与敌机战斗
・ゴウザウラ–初次与敌机战斗
・真ゲッタ–1（龙马）初次与敌机战斗
・ウイング・キャリバ–初次与敌机战斗
・ダイテイオ–初次与敌机战斗

可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、电波吸收素材、マッスルシリンダ–、ア–マ–プレ–ト、Eカ–ボンア–マ–、机械化兽の欠片、机械化兽の破片、机械化兽の残骸、泛用素材、レアメタル含有物、ENパックS、非可燃性素材



ゴウザウラ–和エグザ–ト强制出击，母舰为マクロス・クォ–タ–，往前移动后全员出击待在原地用歌快速强化，敌方机体会主动送上门来，等敌机数量少于6架时暂时停止灭敌并全力攻击ミュ–カス・ゲ–ト，否则敌机数量少于5架的话，场景中央会出现10架敌机增

援，此后敌机每少于5架时都会有4架敌机增援。将ミューカス・ゲート破坏后，左侧会增援9架机体，将这波增援全灭后过关。

任务 6　机械化帝国の手がかり

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベース被击坠
剧情特典
・デスティニーガンダム初次与敌机战斗 ・真ゲッター1（龙马）初次与敌机战斗 ・エグザート初次与敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、电波吸收素材、マッスルシリンダー、机械化兽の欠片、机械化兽の破片、机械化兽の残骸、泛用素材、レアメタル含有物、ステルスシートS、特殊な合成物质、强化フレーム素材

关卡要点

本关的优势在于我方初始位置离ミューカス・ゲート非常近，母舰直接冲过去后全员出击，击破挡路的敌机就能直接围攻ミューカス・ゲート。将ミューカス・ゲート破坏后下回合周围会出现总计12架的增援，不过都是杂兵，守在母舰旁慢慢等它们送上门即可。全灭这波敌机后过关。

第 27 话

任务 1　机械化城を目指して

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォーター被击坠
剧情特典
・サイバスター初次与敌机战斗 ・デスティニーガンダム初次与敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、电波吸收素材、マッスルシリンダー、机械化兽の欠片、机械化兽の破片、机械化兽の残骸、泛用素材、电波吸收素材、ステルスシートS、特殊な合成物质、アーマープレート、Eカーボンアーマー、ENパックS、パワーチップ、オーバーリミッター

关卡要点

连战第一场，母舰是比较强力的マクロス・クォーター，可以考虑少出击几架主力机体。依旧使用移动后全员出击围在母舰旁用歌快速提升战力的老战法，敌方机体相比较前几个任务，HP有大幅提升。将敌机削减到6架以下时左右两边各有3架增援出现。再次削减到7架以下时前方会出现8架增援，全灭增援后过关。

任务 2　恐怖！机械神の怒り

胜利条件
1.击坠ミューカス・ゲート 2.击坠机械神
败北条件
1.ターナ被击坠 2.拳一被击坠 3.エグザート被击坠
剧情特典
・VF-25FメサイアB・SP（アルト）初次与敌机战斗 ・∞ジャスティスガンダム与机械神战斗 ・エグザート与机械神战斗 ・グレンラガン与机械神战斗 ・ゴウザウラー与机械神战斗 ・ストライクフリーダムガンダム与机械神战斗 ・VF-25FメサイアB・SP（アルト）与机械神战斗 ・ファイナルダンクーガ与机械神战斗 ・ダブルオーガンダム与机械神战斗 ・真ゲッター1（龙马）与机械神战斗 ・ダイテイオー与机械神战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、电波吸收素材、机械化兽の欠片、机械化兽の破片、机械化兽の残骸、泛用素材、电波吸收素材、特殊な合成物质、プロペラントLv2、ミッションディスク、非可燃性素材、超高张力钢の欠片、超高张力钢の破片、超高张力钢の块、ENパック、割れたFRP、ソーラーパネル、レアメタル含有物、ガンダリウム装甲



エグザート和ゴウザウラー强制出击，由于是最后的连战，剩余的主力全部出击吧。一开始母舰和ゴウザウラー使用“加速”直接冲到ミューカス・ゲート前，剩余机体出击将母舰围起来，此时用1～2回合的时间来消灭ミューカス・ゲート周围的敌机提升一下气力，之后便可以全员围攻ミューカス・ゲート，初期敌机削减到7架时会出现6架增援，再次少于8架时会出现8架增援。将ミューカス・ゲート的HP削减到一半以下时它会回复2万左右的HP，再次削减到10万以下时会回复5万左右的HP。成功破坏ミューカス・ゲート后机械神登场，HP高达31万，攻击力强不说且地图武器附带“押出し”效果，将其HP削减到20万左右它会将周围的所有杂兵吸收掉用来回复HP，同时重新召唤新的机体作为增援。将其HP削减到5万左右还会回复一次，并出现新的增援，这次过后机械神就不会回复了，全力击破它后触发剧情，最终ゴウザウラー

相关4人获得合体武器エルドラン・スペシャル（必须4人在场且合体后的情况下才能使用）。



任务3　クワサン・オリビ－

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タ－ナ被击坠 2.ダバ被击坠
剧情特典
・デスティニ－ガンダム初次与敌机战斗 ・エルガイム与オ－ジェ（ネイ）战斗 ・エルガイム与オ－ジェ（アントン）战斗 ・エルガイム与バッシュ战斗
可获得部件
SPTの欠片、焦げたバ－ニア、漏れたPR液、精密フレ－ム素材、泛用素材、特殊な合成物质、テム・レイ回路、ジ－ン・プラの破片、ジ－ン・プラの欠片、ジ－ン・プラの块、电波吸收素材、ミスト矿石、パワ－チップ、プロペラントLv1



关卡要点

エルガイム相关的4人强制出击，不过他们是以小队出战，剩余的出击数很宽裕。敌方母舰位于最后方且不会主动进攻，我们可以毫不犹豫地前进。右侧道路上敌方的两名小BOSS**オ－ジェ（ネイ）**和**オ－ジェ（アントン）**能力较强，走左边的话则会遇到**バッシュ**，能力要比右边两个低一些。如果绕过他们的话可以直接攻击敌母舰，优先破坏母舰的情况下敌方是绝对不会增援的，不过即使先破坏母舰敌方剩余机体也不会撤退，必须老老实实全灭敌人才能过关。



任务4　アンダ－・ザ・フラッグ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠
剧情特典
・ウイングガンダムゼロ初次与敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、焦げたバ－ニア、漏れたPR液、精密フレ－ム素材、泛用素材、特殊な合成物质、ジ－ン・プラの破片、ジ－ン・プラの欠片、ジ－ン・プラの块、电波吸收素材、ミスト矿石、强化フレ－ム素材、硬质素材の欠片、ハイブリッドア－マ－、レアメタル含有物、プロペラントLv1、マッスルシリンダ－、ENパックS、チョバムア－マ－



关卡要点

没有强制出击机体的关卡。敌方除了母舰外是清一色的普通杂兵机，没什么威胁，敌方机体和我方一开始离得比较远，需要全力往前冲。当敌机数量少于7架时初始位置附近会出现8架敌增援，敌机再次少于4架时左右和前方会出现10架增援。本次任务的增援无论是否先歼灭敌方母舰都会出现，全灭敌机后过关。

任务5　チエス・ピ－ス

胜利条件
1.击坠バララント地上战舰
败北条件
1.タ－ナ被击坠 2.ダバ被击坠
剧情特典
・デスティニ－ガンダム初次与敌机战斗 ・ダブルオ－ガンダム初次与敌机战斗 ・タ－ナ初次与敌机战斗 ・エルガイムMk－Ⅱ初次与敌机战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、焦げたバ－ニア、漏れたPR液、精密フレ－ム素材、泛用素材、特殊な合成物质、电波吸收素材、ミスト矿石、强化フレ－ム素材、硬质素材の欠片、レアメタル含有物、マッスルシリンダ－、ENタンク、パワ－チップ、オ－トバランサ－



关卡要点

エルガイムMk－Ⅱ强制出击。本次任务要求击破**バララント**地上战舰，它位于战场最后方，想快速击破不现实，步步为营地推进吧。敌方中央位置的母舰可以考虑优先击破，当敌机少于7架时右侧会出现4架增援，击破中央的母舰后**バララント**地上战舰旁会出现4架增援，敌机数量少于8架时左下角再次出现6架增援。此后敌机少于一定数量**バララント**地上战舰旁都会出现增援，此时

最好集中火力直接攻击バラント地上战舰。战舰在HP少于4万左右时会回复近3万的HP，另外在攻击时还要注意战舰附近的指向型地雷，一旦碰到会受到固定2500的伤害，击破战舰后直接过关。

第 28 话

任务 1　ファ－スト・アタック

胜利条件
1.击坠サ－ジエ・オ－パス
败北条件
1.经过8回合 2.マクロス・クォ－タ－被击坠
剧情特典
・强化型レイズナ－与ダルジャン战斗 ・强化型レイズナ－与サ－ジエ・オ－パス战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、焦げたバ－ニア、漏れたPR液、泛用素材、特殊な合成物质、ジ－ン・プラの破片、ジ－ン・プラの欠片、ジ－ン・プラの块、ハイブリッドア－マ－、マッスルシリンダ－、ENパックS、チョバムア－マ－、歪んだ装甲、パワ－チップ、マッスルシリンダ－

关卡要点

虽然我方母舰是マクロス・クォ－タ－，但本任务有8回合的时间限制，出击时还是选择一些强力的机体比较好。另外本关的道路狭窄，母舰只能从左边走，推荐一开始让母舰加速走左边的通道，然后主力出击快速歼灭挡路的敌机给母舰开路，中途的小BOSSダルジャン可以使用“热血”后快速击坠。当敌机少于8架时右上角会出现6架增援，再次少于6架时左上角也会出现6架增援，多利用地图武器快速清场。敌方母舰只有12万的HP，靠近后3个“热血”足以搞定，将母舰サ－ジエ・オ－パス击破后过关。

任务 2　リベンジ・バイル

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠 2.ダバ被击坠 3.エイジ被击坠
剧情特典
・强化型レイズナ－与ダルジャン战斗 ・强化型レイズナ－与ザカ－ル战斗 ・エルガイム与バッシュ战斗 ・エルガイム与オ－ジエ（ネイ）战斗 ・エルガイム与オ－ジエ（アントン）战斗
可获得部件
SPTの欠片、SPTの破片、SPTの残骸、精密フレ－ム素材、泛用素材、特殊な合成物质、电波吸收素材、强化フレ－ム素材、硬质素材の欠片、レアメタル含有物、マッスルシリンダ－、ENタンク、オ－トバランサ－、ジ－ン・プラの破片、ジ－ン・プラの欠片、ジ－ン・プラの块、プロペラントLv1



エルガイム和强化型レイズナ－强制出击，目的是敌全灭，但初期敌人就包含了大量BOSS。右边有バッシュ、オ－ジエ（ネイ）和オ－ジエ（アントン）3个小BOSS，左边则是ダルジャン和ザカ－ル，建议优先对付右边3个HP较低的小BOSS机体。注意本次所有的BOSS机都是2次行动，“热血”一定不能省，将右边的3个小BOSS解决掉可减轻不少压力，不过要注意击破其中两架BOSS机后左右都会出现一小波敌机增援。左边的BOSSダルジャン在HP下降一半后会回复一半的HP并增加30点气力。将除ザカ－ル以外的敌机击坠后，可以考虑快速击破敌方的两艘母舰，注意上方的母舰在HP低于一半时会回复一次，同时出现两架增援。将母舰和杂兵机击坠后再专心对付ザカ－ル，它不但回避率极高，HP也高达15万，没有“集中”和“必中”很难命中，此时自然要使用围攻战术来增加命中率。ザカ－ル不会回复，将其击破后左边会出现8架敌机增援，到这里基本就是给玩家送经验的了，全灭敌机后过关。

任务 3　ドリ－マ－ズアゲン

胜利条件
1.击坠真・ボセイダル
败北条件
1.タ－ナ被击坠 2.ダバ被击坠
剧情特典
・ファイナルダンク－ガ与オ－ジ战斗 ・グレンラガン与オ－ジ战斗 ・ライジンオ－与オ－ジ战斗 ・サイバスタ－与オ－ジ战斗 ・ストライクフリ－ダムガンダム与オ－ジ战斗 ・エグザ－ト与オ－ジ战斗 ・ビルバイン与オ－ジ战斗 ・ヲ－ベル・ディザ－ド与オ－ジ战斗 ・エルガイム与オ－ジ战斗
可获得部件
精密照准レンズ、オ－トバランサ－、ジ－ン・プラの破片、ジ－ン・プラの欠片、ジ－ン・プラの块、コンバットシステム、ハイブリッドア－マ－、ENタンク、歪んだ装甲、焦げたバ－ニア、漏れたPR液、オ－バ－リミッタ－S、シエリルのディスク

关卡要点

连战的最后一场战斗，除了ディザ–ド强制出击外其他机体为自由选择，主力都全部用上吧。一开始目标**オ–ジ**就位于平台中央，不过以我方初期的气力想直接打倒他比较吃力，可以先从左右的敌人下手，提升一下气力。**オ–ジ**攻过来时优先防御，将周围的敌机清理得差不多后快速将**オ–ジ**围起来，敌机少于6架时左上角和右上角会有增援，但距离都比较远，将**オ–ジ**的HP削减到一半以下时ディザ–ド两架机从右下角增援。第一次将**オ–ジ**击破后触发剧情，中央的**ラキシスの**心脏出现，同时**オ–ジ**回复14万的HP，此时无法对**オ–ジ**造成伤害，只能攻击**ラキシスの**心脏。将敌机数保持在6架的情况下优先攻击**ラキシスの**心脏，这样可以防止敌机增援。心脏的HP有50万，围起来也需要至少两个回合才能破坏，之后**オ–ジ**的HP全回复，与他最后的对决开始。他的HP有17万，但不会中途回复，围起来全力强攻即可，注意这个阶段敌机增援是无限的，不要理会杂兵机，将**オ–ジ**击破后过关。



任务 4　サ・ラスト・レッドヨルダ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
剧情特典
・スコ–プドッグTC・RS（キリコ）初次和敌机战斗
・スコ–プドッグTC・RS（ム–ザ）初次和敌机战斗
・スコ–プドッグTC・RS（グレゴル–）初次和敌机战斗
・スコ–プドッグTC・RS（バイマン）初次和敌机战斗
可获得部件
汚れたPR液、赤い肩の残骸、ENタンク、焼けたシリンダ–、摩耗したタ–ンピック、Eカ–ボンア–マ–、小型ジェネレ–タ–、チョバムア–マ–



本任务只能使用4架**スコ–プドッグ**TC・RS机体，敌人平均等级67，敌人的强度不高且数量较少，只要等级不被压制就没什么难度。战斗开始后直接往敌机所在的方向冲，将第一波敌机削减到4架以下时右方会有4架敌机增援，全灭所有敌机后过关。



任务 5　パ–フェクトソルジャ–

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠**イプシロン**（**イプシロン**登场后）
败北条件
1.我方全灭
2.**キリコ**被击坠（我方增援后）
3.**グレゴル–**被击坠（我方增援后）
4.**バイマン**被击坠（我方增援后）
5.**ザキ**被击坠（我方增援后）
6.经过5回合（**イプシロン**登场后）
剧情特典
・スコ–プドッグTC・RS（**キリコ**）与**イプシロン**战斗
・スコ–プドッグTC・ISS（**ザキ**）与**イプシロン**战斗
・ベルゼルガWP（**ル・シャッコ**）与**イプシロン**战斗
・エグザ–ト与**イプシロン**战斗
可获得部件
汚れたPR液、赤い肩の残骸、パワ–チップ、焼けたシリンダ–、摩耗したタ–ンピック、Eカ–ボンア–マ–、小型ジェネレ–タ–、チョバムア–マ–



本关4架**スコ–プドッグ**TC・RS以及**スコ–プドッグ**TC・ISS（**ザキ**）和ベルゼルガWP（**ル・シャッコ**）强制出击，可以自由选择的机体只有两架，挑选最强的吧。刚开始只有**スコ–プドッグ**TC・RS小队，直接往敌机所在的方向冲，将初期敌机击坠3架后右上角会出现4架敌机增援，同时我方增援会在左侧出现。全灭敌机后触发剧情，**イプシロン**登场，此时胜利条件变更，注意他不但会3次行动，而且会使用突进攻击我方后卫中比较弱的机体，他身后的那些杂兵机体可以不管，直接将其击破后触发剧情，**キリコ**学会特殊技能异能生存体，此时再给**イプシロン**最后一击即可完成本关。

任务 6 再战への备え

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ウルトラザウルス被击坠 2.バン被击坠
剧情特典
・真ゲッタ–1（龙马）初次与敌人战斗 ・ブレ–ドライガ–初次与敌人战斗
可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの触手、ミユ–カスの粘液、非可燃性素材、ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、特殊な合成物质、ENパック、ENパックS、マッスルシリンダ–、マッスルシリンダ–S、ENタンクS、Eカ–ボンア–マ–、パワ–チップ



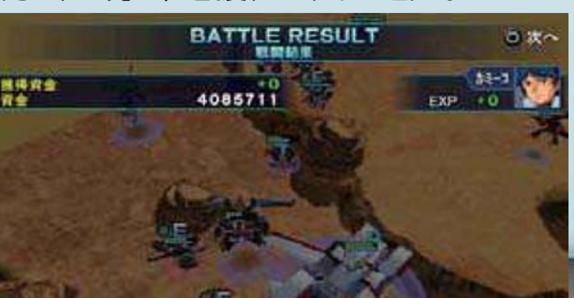
ブレ–ドライガ–强制出击，母舰是复活后的ウルトラザウルス，剩余的可选机体数量绝对足够用了。一开始母舰的前后方都有大量的敌人，我方主力出击后慢慢削减敌机数量吧。当敌机数量低于4架时会一口气出现10架增援，再次削减到5架时会出现第二波增援，将这波增援全灭后过关。

任务 7 决战前夜

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・デスティニ–ガンダム初次与敌机战斗 ・ライジンオ–初次与敌机战斗
可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの触手、ミユ–カスの粘液、プロペラントLv2、特殊な合成物质、マッスルシリンダ–S、リペアキットLv2、ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、チョバムア–マ–S、パワ–チップ



依旧是杂兵机成堆的关卡，地形是陆地，可以选对陆武器有加成的机体出战。初期直接往前冲即可，注意高台上的敌方机体是不会主动出击的，同时敌母舰也会用大范围的地图武器，好在命中不高。将敌机削减到5架以下时两侧会出现11架增援，再次削减到5架以下后方会出现9架增援，全灭后过关。



第29话

任务 1 グラビティカノン

胜利条件
1.击坠デスティンガ–
败北条件
1.タ–ナ被击坠 2.バン被击坠 3.ア–バイン被击坠 4.ト–マ被击坠 5.ル–ジ被击坠
剧情特典
・ブレ–ドライガ–与デスティンガ–战斗 ・ライトニングサイクス与デスティンガ–战斗 ・ディバイソン与デスティンガ–战斗 ・アイアンコングMk–II与デスティンガ–战斗
可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの触手、ミユ–カスの粘液、マッスルシリンダ–S、ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ENパック、ENパックS



ブレ–ドライガ–和ムラサメライガ–两个系的相关机体强制出击，剩余的6架机体选一些能力较强的主力上场。一开始目标デスティンガ–就在眼前出现，且没有任何杂兵机体，主力冲过去围起来群殴即可。将其HP削减到一半以下时触发剧情，机体位置重新配置，且出现大量杂兵机增援，デスティンガ–也会回复7万多的HP。这个阶段可以优先消灭杂兵机体来积攒SP和气力，敌方是不会增援的，将敌机清干净再次围攻デスティンガ–，它除了有攻击力较高的地图武器外，每回合还会回复9%的HP，集中火力快速将其击破过关。



任务 2 デスティンガ–の猛攻

胜利条件
1.击坠デスティンガ–
败北条件
1.バン被击坠 2.ア–バイン被击坠 3.ト–マ被击坠 4.ウルトラザウルス被击坠

剧情特典
・ダブルオ–ガンダム与デスステインガ–战斗 ・エグザ–ト与デスステインガ–战斗 ・ブレ–ドライガ–与デスステインガ–战斗 ・ライトニングサイクス与デスステインガ–战斗 ・ディバイソン与デスステインガ–战斗
可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの触手、ミユ–カスの粘液、ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ENタンクS、ア–マ–プレ–トS、タ–レットレンズS、ねじりハチマキ



与デスステインガ–的最终决战，只有ブレ–ドライガ–小队强制出击。一开始デスステインガ–就会带着一大堆敌机登场，デスステインガ–最麻烦的地方在于一开始就会使用地底攻击，无视地形和距离，当其从地下钻出的时候还会撞飞我方的机体，有可能把我方后方的母舰撞到敌人堆里，HP一定要保持在80%以上，特别是母舰。这里依旧是优先削减杂兵的数量用以提升气力和SP，敌机数量低于7架时会有8架增援出现在デスステインガ–旁边，将这批敌机清理干净就能专心对付デスステインガ–了。由于デスステインガ–每个回合都会钻地移动，想围攻它并不容易，只有慢慢磨。注意我方机体不要太分散，它攻击的同时会造成额外2000的固定伤害，两次攻击下来对单体累计可以造成8000以上的伤害，没有援护防御很容易击破。デスステインガ–在HP低于8万时会回复一次，使用特殊防御无效的武器能对它造成较大伤害。



任务 3　虚空よりの招待状

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォ–タ–被击坠 2.エグザ–ト被击坠 3.号被击坠 4.龙马被击坠

剧情特典
・真ゲッタ–1（龙马）初次与敌机战斗 ・真ゲッタ–1（号）初次与敌机战斗 ・エグザ–ト初次与敌机战斗
可获得部件
ミユ–カスの甲皮、ミユ–カスの触手、ミユ–カスの粘液、パワ–チップ、非可燃性素材、泛用素材、インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の牙、インベ–ダ–の甲皮、电波吸收素材、ソ–ラ–パネル、プロペラントLv2



エグザ–ト和真ゲッタ–1等机体强制出击，母舰为可以使用“歌”的マクロス・クォ–タ–，一开始全力用歌强化等敌机冲过来，敌方母舰受到伤害后下回合会呼叫增援，不过都是些不起眼的杂兵机体，将增援全灭就能过关。



任务 4　クレ–タ–に潜む恶魔

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・ダブルオ–ガンダム与インベ–ダ–战斗 ・ゴウザウラ–与インベ–ダ–战斗 ・デスティニ–ガンダム与インベ–ダ–战斗 ・ファイナルダンク–ガ与インベ–ダ–战斗 ・ライジンオ–与インベ–ダ–战斗 ・真ゲッタ–1（龙马）与インベ–ダ–战斗 ・真ゲッタ–1（号）与インベ–ダ–战斗
可获得部件
ENタンク、ア–マ–プレ–トS、インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の牙、インベ–ダ–の甲皮、硬质素材の欠片、レアメタル含有物



只有真ゲッタ–1（号）是强制出击的机体，剩余的可出击机体数非常充裕。敌机都是给我方送经验的杂兵，中央的BOSSインベ–ダ–虽然HP上了20万，但实际上就是个面瓜，气力提升到150左右使用3次“热血”就能将其击破，不过要注意它初期不会移动，且攻击附带EN吸收的效果。将初期敌机削减到6架时周围会有大量增援出现，将增援全灭后过关。

第八章

第30话

任务1 古代の记忆

胜利条件
1.敌全灭 2.击坠デススティンガ－（デススティンガ－登场后）
败北条件
1.バン被击坠 2.ア－バイン被击坠（增援后） 3.ト－マ被击坠（增援后） 4.ホワイトベ－ス被击坠（增援后）
剧情特典
・ブレ－ドライガ－与初次与敌机战斗 ・ライトニングサイクス与初次与敌机战斗 ・ディバイソン与初次与敌机战斗 ・ブレ－ドライガ－与デススティンガ－战斗 ・ディバイソン与デススティンガ－战斗 ・ライトニングサイクス与デススティンガ－战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、生体金属装甲、特殊な合成物质、ENタンクS、チョバムア－マ－S、パワ－チップS、プロペラントLv2、リペアキットLv1、リペアキットLv2、レアメタル含有物、精密フレ－ム素材、ねじりハチマキ、ENパックS

关卡要点

本关ブレ－ドライガ－、ディバイソン和ライトニングサイクス3机组成小队强制出击。战斗初期会单独面对4架杂兵机，无论是否全灭敌人，3回合后左上角都会增援6架敌机，同时ディバイソン和ライトニングサイクス会从右下角增援，将敌机削减到5架时触发剧情，剩余的所有敌机撤退。剧情后ブレ－ドライガ－、ディバイソン、ライトニングサイクス3机会以小队形式再次出击，而我方增援从中央下方登场，敌方BOSSデススティンガ－则会出现在地图左上角，这个阶段先消灭杂兵机积累一下SP和气力，敌方不会再有任何增援。デススティンガ－这次每回合只会2次行动，且不会钻到地下，不过它每个回合还是会自动回复10%的HP，集中攻击才更有效果。将其HP削减到6万以下时会触发剧情，デススティンガ－回复50点气力和7万的HP，之后全力将其击破即可。

任务2 イヴポリス上空

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠
剧情特典
・ライジンオ－初次与敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、特殊な合成物质、パワ－チップ、プロペラントLv2、精密照射レンズ、泛用素材、ソ－ラ－パネル、マッスルシリンダ－S



关卡要点

本关的母舰是マクロス・クォ－タ－，开战后直接往敌群里冲，优先消灭敌机中会2次行动的机体。当敌方机体少于6架时，左右两边以及后方都会出现大量的敌机，其中还不乏大量的自爆机体，我方母舰和HP较低的机体要注意安全。将敌机削减到7架以下时再次出现两批增援，将增援全灭后再将前方的敌方母舰击坠即可过关。

任务3 破灭の魔兽デスザウラ－

胜利条件
1.敌全灭 2.击坠オリジナルデスザウラ－（オリジナルデスザウラ－登场后）
败北条件
1.レイヴン被击坠 2.バン被击坠（增援后） 3.ア－バイン被击坠（增援后） 4.ト－マ被击坠（增援后） 5.ウルトラザウルス被击坠（ウルトラザウルス增援后） 6.オリジナルデスザウラ－进入指定区域（ウルトラザウルス增援后）
剧情特典
・ジェノブレイカ－初次与敌机战斗 ・ブレ－ドライガ－与初次与敌机战斗 ・ライトニングサイクス与初次与敌机战斗 ・ブレ－ドライガ－与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ダブルオ－ガンダム与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ゴウザウラ－与オリジナルデスザウラ－战斗 ・デスティニ－ガンダム与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ファイナルダンク－ガ与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ライジンオ－与オリジナルデスザウラ－战斗 ・真ゲッタ－1（龙马）与オリジナルデスザウラ－战斗 ・エグザ－ト与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ウイングガンダムゼロ与オリジナルデスザウラ－战斗 ・VF-25FメサイアB・SP（アルト）与オリジナルデスザウラ－战斗 ・∞ジャスティスガンダム与オリジナルデスザウラ－战斗 ・グレンラガン与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ストライクフリ－ダムガンダム与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ダイテイオ－与オリジナルデスザウラ－战斗 ・サイバスタ－与オリジナルデスザウラ－战斗 ・ダイテイオ－与オリジナルデスザウラ－战斗

可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、特殊な合成物质、パワ－チップ、泛用素材、ソ－ラ－パネル、マッスルシリンダ－、ENパックS、マッスルシリンダ－S、Eカ－ボンア－マ－、电波吸收素材、强化フレ－ム素材、リペアキットLv1、ア－マ－プレ－トS、ラクスのディスク、オ－バ－チャ－ジャ－

关卡要点

难度很大的一关，建议本关出击的主力机体至少达到8架，否则输出不够会非常被动。一开始ジェノブレイカ－会强制出战，只有一架机体参战且机体没有改造过，难度还是不小的，注意机体可以合体一次，要把握好合体后HP和EN全回复的机会。随便消灭一架初期的敌机后发生剧情，**ブレ－ドライガ－**3人增援，这个阶段难度比较高，敌机都能2次行动，利用援护攻击和防御逐步削减敌机的数量。待敌机数量少于4架时再次触发剧情，BOSS**オリジナルデスザウラ－**登场，我方增援在左下角出现，右下角则会出现**ミュ－カス・ゲ－ト**和大量敌增援，**ブレ－ドライガ－**也会以小队的形式再次出战。这个阶段我方全员出击后全力攻击**ミュ－カス・ゲ－ト**，**ブレ－ドライガ－**也尽快往下退，气力不够的话可以通过消灭杂兵机来提升，快速击破**ミュ－カス・ゲ－ト**可阻止敌增援。**オリジナルデスザウラ－**会往**ミュ－カス・ゲ－ト**的方向移动，不过它的移动力超低，不是故意拖时间的话一般不会被它冲到指定区域内（**ミュ－カス・ゲ－ト**的位置）。**ミュ－カス・ゲ－ト**的HP有20万，提升气力后两个回合即可搞定，将其击破后周围会出现大量的敌机，不过都是杂兵机体，威胁不大。注意母舰一定不要往前冲，如果与**オリジナルデスザウラ－**在一条直线上的话一定要确保能在一个回合内躲进左边或右边的区域内，这样在第8回合提示**オリジナルデスザウラ－**进入蓄力状态时，才能有效地脱离其攻击范围，否则下回合被它的地图武器击中就是一击必杀。此后每4个回合**オリジナルデスザウラ－**会使用一次地图武器，一定要避开。该BOSS虽然移动力低，但其移动时附带冲撞效果，被撞到的话会直接损失当前一半的HP和EN，在围攻它的时候要注意机体的血量。将其HP削减到6万以下时触发剧情，**オリジナルデスザウラ－**回复13万的HP，我方的**ブレ－ドライガ－**小队回复50点SP，这个阶段**ミュ－カス・ゲ－ト**还会复活，增员也是无限多，不要管杂兵机，全力对付**オリジナルデスザウラ－**。**オリジナルデスザウラ－**的防御力很高，即使是Lv3“热血”对它的伤害也不是很大，要多利用援护攻击。将其击破即可过关，同时**ジェノブレイカ－**加入我方，过关前记得回收道具。



任务4 インベ－ダ－扫除作战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タ－ナ被击坠
2.エグザ－ト被击坠
3.号被击坠
4.龙马被击坠
剧情特典
・真ゲッタ－1（龙马）初次与敌机战斗
・真ゲッタ－1（号）初次与敌机战斗
・エグザ－ト初次与敌机战斗
・ビルバイン初次与敌机战斗
・ウイングガンダムゼロ初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、インベ－ダ－の皮、インベ－ダ－の爪、インベ－ダ－の牙、精密照射レンズ、泛用素材、プロペラントLv2、强化フレ－ム素材、硬质素材の欠片、ハチマキ、レアメタル含有物、オ－バ－リミッタ－



エグザ－ト和**真ゲッタ－1**再次强制出击，扫荡杂兵的关卡，不过要注意场景中的陨石太多，让道路变得比较狭窄，而**ミュ－カス・ゲ－ト**又位于最前方，逐步推进吧。当敌机少于8架以下时前方会出现6架增援，当敌机少于6架时再次出现9架增援，全灭所有增援敌机后过关。



任务 5 コンセンサス

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・ダイテイオ–初次击破敌机
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、泛用素材、ソ–ラ–パネル、マッスルシリンダ–、ENパックS、Eカ–ボンア–マ–、电波吸收素材、ア–マ–プレ–トS、ア–マ–プレ–ト、プロペラントLv2、オ–トバランサ–、ステルスシ–ト

关卡要点

依旧是扫荡杂兵的关卡，本关的优势在于ミュ–カス・ゲ–ト的位置离我方部队很近，且没有任何强制出击的要求，开战后直接冲到ミュ–カス・ゲ–ト面前狂轰吧。当敌机数量少于7架时两个角落内会出现8架增援，敌机再次少于9架时右下角出现5架增援，全灭所有敌机后过关。



任务 6 ワ–プリング起动

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クオ–タ–被击坠 2.号被击坠 3.龙马被击坠
剧情特典
・真ゲッタ–1（龙马）初次与敌机战斗 ・真ゲッタ–1（号）初次与敌机战斗 ・デスティニ–ガンダム初次与敌机战斗 ・ウイングガンダムゼロ初次与敌机战斗
可获得部件
インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の爪、インベ–ダ–の牙、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、特殊な合成物质、パワ–チップ、泛用素材、ソ–ラ–パネル、マッスルシリンダ–、ENパックS、强化フレ–ム素材、オ–バ–リミッタ–、レアメタル含有物、プロペラントLv2、オ–トバランサ–S



再次轮到マクロス・クオ–タ–作为母舰的关卡，选择主力出击后等敌机送上门来吧，中央位置的敌方母舰可优先击破，另外敌方会自爆的敌机也要优先击倒。当敌机少于7架时前方会出现大批增援，再次削减到5架左右会出现10架以上的敌机增援，地图武器可用的话能大大加快攻关的速度，将所有增援全灭后过关。

第31话

任务 1 死斗！インベ–ダ–要塞！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠
剧情特典
・サイバスタ–初次与敌机战斗 ・ダイテイオ–初次与敌机战斗
可获得部件
インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の爪、インベ–ダ–の牙、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、非可燃性素材、パワ–チップ、泛用素材、プロペラントLv2、オ–トバランサ–S、强化フレ–ム素材、ハチマキ、硬质素材の欠片



任务一开始依旧是大量的杂兵机登场，主力部队逐步推进，尽可能地快速接近上方的ミュ–カス・ゲ–ト。将其击坠后它会再生一次，同时周围出现大量的敌机增援，地图武器能用的话千万不要省，另外旁边两条巨大的インベ–ダ–触手每3个回合会攻击一次，固定伤害2000，将其破坏后也会出现大量的增援。将两边的インベ–ダ–触手破坏后再累计破坏两次ミュ–カス・ゲ–ト，最后清理完所有敌机过关。本关难度不高，不过增援很多，有突破和地图武器要多多使用。



任务 2 闪光！！进化の果てに！

胜利条件
1.击坠コ–ウェン＆スティンガ–

败北条件
1.タ–ナ被击坠 2.号被击坠 3.龙马被击坠
剧情特典
・ゴウザウラ–与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・ファイナルダンク–ガ与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・ウイングガンダムゼロ与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・グレンラガン与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・ダブルオ–ガンダム与オリジナルデスザウラ–战斗 ・デスティニ–ガンダム与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・ライジンオ–与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・真ゲッタ–1（龙马）与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・真ゲッタ–1（号）与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・エグザ–ト与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・サイバスタ–与コ–ウエン＆スティンガ–战斗 ・ダイテイオ–与コ–ウエン＆スティンガ–战斗
可获得部件
インベ–ダ–の皮、インベ–ダ–の爪、インベ–ダ–の牙、ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、非可燃性素材、パワ–チップ、泛用素材、オ–トバランサ–S、强化フレ–ム素材



本关只要求真ゲッタ–1（号）强制出击，一开始真ゲッタ–1（号）就会位于本关的BOSS**コ–ウエン＆スティンガ–**面前，以它初期的能力肯定是打不过的，快速退回来先慢慢清理周围的杂兵机积累气力和SP，这个阶段敌方不会有任何增援。全灭杂兵后再围攻**コ–ウエン＆スティンガ–**，将**コ–ウエン＆スティンガ–**的HP削减到一半以下时它会回复10万HP并出现大量增援，左右两边还会出现两条巨大的**インベ–ダ–**触手。再次将其削减到6万左右时它会一口气回复13万HP，再加上它每回合会自动回复12%的HP，一定要尽快将其击破，否则每回合回复的HP量都是个不小的数值，将**コ–ウエン＆スティンガ–**击破后所有敌机会直接撤退并过关。

任务3　ワ–プゲ–ト内搜索

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エグザ–ト被击坠
剧情特典
・エグザ–ト初次与敌机战斗 ・Zガンダム初次与敌机战斗 ・ライジンオ–初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、泛用素材、电波吸收素材、マッスルシリンダ–、ENパックS、Eカ–ボンア–マ–、ア–マ–プレ–トS、ア–マ–プレ–ト、パワ–チップ



本关没有母舰，**エグザ–ト**会强制出击。一开始我方全员被敌机包围，可以分成两组攻击前后的敌机，优先击破敌群中会自爆的机体。当敌机总数小于4架时周围会增援十几架敌机将我方团团围住，再次削减到6架以下还会出现10架以上的增援，最后削减到6架时左边出现最后的6架增援，多利用突进和地图武器来快速灭敌，将所有增援全灭后过关。

任务4　邪龙界の战士达

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タ–ナ被击坠 2.ガルデン被击坠 3.アデュ–被击坠
剧情特典
・リュ–ナイト・ゼファ–与邪龙兵战斗 ・リュ–メイジ・マジド–ラ与邪龙兵战斗 ・ダ–クナイト・シュテル/邪龙形态与邪龙兵战斗 ・ファイナルダンク–ガ初次与敌机战斗
可获得部件
邪龙族の鳞、邪龙族の爪、邪龙族の牙、オ–バ–リミッタ–、强化フレ–ム素材、特殊な合成物质、泛用素材



リュ–ナイト・ゼファ–、**リュ–メイジ・マジド–ラ**和**ダ–クナイト・シュテル/邪龙形态**3机强制出击，不过一开始只有**ダ–クナイト・シュテル/邪龙形态**处于出击状态，敌人等级74，级别不够的话直接回母舰让其他主力出击吧。初期敌方机体的HP普遍较高，集中火力削减敌机数量，注意中央母舰旁边的两架邪龙兵机体能力较高。将初期敌机削减到3架时左右各出现两架敌机增援，气力足够的情况下可以先击破敌方的母舰，再围攻周围两个HP在8万以上的邪龙兵，将其击破一次它还会复活并回复2万左右的HP（其中一架只会回复1万左右），再次将其击破后才算击倒，全灭所有敌机后过关。



任务 5 ウルトラザウルス进宙

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ウルトラザウルス被击坠 2.バン被击坠（增援后） 3.敌机进入指定区域
剧情特典
・ゴウザウラ–初次与敌机战斗 ・ダイテイオ–初次与敌机战斗 ・ブレードライガ–初次与敌机战斗
可获得部件
ゾイドの欠片、ゾイドの破片、ゾイドの残骸、特殊な合成物质、ENパック、ENタンクS、マッスルシリンダ–S、电波吸收素材、强化フレ–ム素材、精密フレ–ム素材、リペアキットLv1、リペアキットLv2、レアメタル含有物、Eカ–ボンア–マ–、生体金属装甲、非可燃性素材、ミッションディスク



ブレードライガ–小队再次强制出击，练过并改造过的话还是很好用的。任务开始就会出现大批的杂兵机体，母舰ウルトラザウルス后方的一小块区域就是我方本次要保护的区域。开战后全员直接往前冲，挡住敌机前进的道路。当敌机数量低于7架时前方会出现10架增援，再次削减到6架以下会出现5架增援。最后敌机少于8架时，指定区域左边的平台上会陆续出现8架增援，这批增援离指定区域很近，一定要提前做好准备，将最后一波增援全灭后过关。

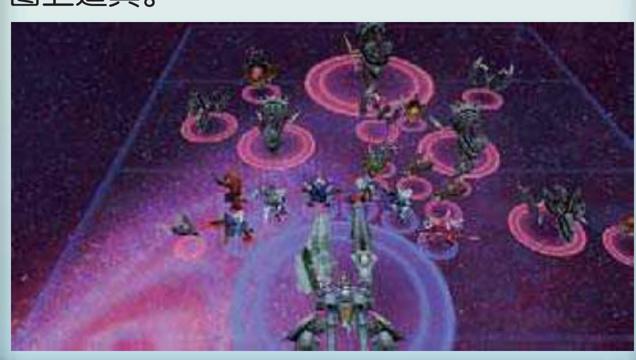
第 32 话

任务 1 レコ–ラル银河

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.マクロス・クォ–タ–被击坠
剧情特典
・ストライクフリ–ダムガンダム初次与敌机战斗 ・Zガンダム初次与敌机战斗 ・真ゲッタ–1（龙马）初次与敌机战斗 ・ウイングガンダムゼロ初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、泛用素材、电波吸收素材、マッスルシリンダ–、ENパックS、Eカ–ボンア–マ–、ア–マ–プレ–トS、パワ–チップ、オ–トバランサ–、オ–トバランサ–S、ソ–ラ–パネル、チヂリウムチップ、プロペラントLv2



连战的第一场战斗，有マクロス・クォ–タ–作为母舰，出击的主力可以少选几架，开战后全力往敌堆里冲，初期敌机中有很多大型母舰，采用对应特效的武器能够极大地加快作战速度。敌机数量削减到6架时前方出现第一波增援，再次削减到8架时后方出现8架增援，第三次将敌机削减到9架时前方出现6架增援，第四次削减到7架时四周会出现最后一波增援。本关实际难度不高，不过增援比较多且增援的敌机中很多是2次行动的机体，全灭所有增援前别忘记回收地图上道具。



任务 2 ミュ–カス要塞

胜利条件
1.破坏ミュ–カス・ゲ–ト
败北条件
1.ホワイトベ–ス被击坠 2.エグザ–ト被击坠
剧情特典
・エグザ–ト初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ–カスの甲皮、ミュ–カスの触手、ミュ–カスの粘液、パワ–チップ、泛用素材、强化フレ–ム素材、ア–マ–プレ–ト、マッスルシリンダ–、オ–トバランサ–S、レアメタル含有物、ステルスシ–ト、ENパックS



只有エグザ–ト强制出击，本关敌机数量在一定以下时每回合固定增援4架，初期可以适当地消灭一部分敌机来增加气力和SP。第3回合会触发剧情，我方所有机体被击退并损失2000的HP，此后每3回合都会被自动击退一次（击退伤害不会导致机体被击破）。建议等ミュ–カス・ゲ–ト使用特殊攻击后全员进入母舰，母舰使用“加速”和“铁壁”后尽量往上冲，这样下一回合必定被敌机包围，接着全员再出击，根据敌机的位置采用最适合的地图武器加Lv3的“热血”打开道路，其他主力直接冲到ミュ–カス・ゲ–ト面前将其包围起来。ミュ–カス・ゲ–ト的HP有28万，除了HP比较厚外无任何特殊防御能力，也不会中途回复HP，围攻的情况下两个回合即可将其破坏。

任务 3　友军の救援に向かえ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.タ－ナ被击坠
剧情特典
・ダブルオ－ガンダム初次与敌机战斗 ・ダイテイオ－初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、パワ－チップ、泛用素材、强化フレ－ム素材、マッスルシリンダ－、ア－マ－プレ－ト



没有任何机体强制出击，一开始敌我双方距离很远，可以让母舰往上冲一段距离，等敌机全部靠过来后再让我方全体出击。敌机和上一个任务一样没什么难点，当数量削减到7架以下时后方和左右方一共会出现13架增援，先击破周围会自爆的机体，再将剩下的敌机全灭后过关。

任务 4　ア－クシップ输送作战

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ウルトラザウルス被击坠
剧情特典
・ウイングガンダムゼロ初次与敌机战斗 ・VF–25FメサイアB・SP（アルト）初次与敌机战斗 ・ゴウザウラ－初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、パワ－チップ、泛用素材、强化フレ－ム素材、ステルスシ－ト、ENパックS、マッスルシリンダ－、ア－マ－プレ－ト、マッスルシリンダ－S、ア－マ－プレ－トS



和上一关一样自由的关卡，敌机会出现在母舰**ウルトラザウルス**的周围，我方主力出击后围在母舰周围等着敌机自己冲过来即可。当初期敌机数量少于6架时周围出现十几架敌机增援，同时后方会出现两个久违的补给点，每一个可以回复5000HP和150EN。再次削减敌机数量到4架以下时周围出现第二波增援，后方也会再次出现两个补给点，敌机总数量比较多，多利用地图武器和突破武器，优先击破会2次行动的敌机，将这波敌机全灭后过关。

第33话

任务 1　调和の领域

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ホワイトベ－ス被击坠 2.エグザ－ト被击坠
剧情特典
・エグザ－ト初次与敌机战斗 ・デスティニ－ガンダム初次与敌机战斗 ・ライジンオ－初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、非可燃性素材、泛用素材、コンバットシステム、バイオセンサ－

关卡要点

エグザ－ト强制出击，但本关**エグザ－ト**的第二名副驾驶**ヴァサ－ジ**无法使用。一开始出现的所有敌机都是拥有2次行动的机体，且都是强化过的，HP、攻击力和防御力要比之前遇到的高出一大截，作战的时候一定要小心。将初期敌机削减到两架时，前方会出现10架敌机增援，其中还附带一架母舰，这批敌人全都会2次行动，“热血”和地图武器多加利用，将增援全灭后过关。

任务 2　ゲ－トキ－パ－

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.敌方机体进入指定区域 2.マクロス・クォ－タ－被击坠
剧情特典
・ゴウザウラ－初次与敌机战斗
可获得部件
ミュ－カスの甲皮、ミュ－カスの触手、ミュ－カスの粘液、泛用素材、コンバットシステム、スピンドリル弹



相比较上一关，本关出现的强化型机体更多，好在我方本次的母舰为**マクロス・クォ－タ－**，任务开始直接往前冲然后主力全体出击，用歌进行强化等着敌机送上门来。注意敌机的攻击很多都是附带“押出し”和“威压”效果的，很容易限制我方的反击，建议进行回避或防御。这里要注意部分敌机会无视玩家直接往我方指定区域内冲，发现的话要优先用“热血”干掉。当初期敌机数量低于5架时前方会出现5架增援，再次削减到6架以下时左右各出现两架增援，这一波增援的位置离母舰比较远，一定要注意别让他们钻空子到达指定区域。

任务 3 ジェネシスの雾

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ターナ被击坠
剧情特典
・ライジンオ–初次与敌机战斗 ・ウイングガンダムゼロ初次与敌机战斗 ・Zガンダム初次与敌机战斗 ・真ゲッター1（龙马）初次与敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、泛用素材、精密フレーム素材、ステルスシート、ENパックS、マッスルシリンダー、アーマープレート、アーマープレートS、Eカーボンアーマー、バイオセンサー、パワーチップ、プロペラントLv2、エナジーフィラー



本关的敌机不再是强化型。一开始我方母舰被敌机包围，建议选择其中一侧的敌人后全员出击，先干掉会自爆的敌机后等着其他敌人自动送上门来。初期敌机中最前方的敌方母舰和左右两架杂兵机，在玩家不主动接近它们时是不会移动的，将其他敌机清干净后回母舰补给一下，再冲到敌母舰位置快速击破它们。将敌机削减到两架时周围会出现第一波增援，这波增援中不但有会自爆的敌机，还会有几架强化型的2次行动敌机，再次削减到4架时周围出现第二波增援，将这波增援全灭后过关。

任务 4 魔の空间障壁

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ウルトラザウルス被击坠
剧情特典
・ダブルオ–ガンダム初次与敌机战斗 ・ビルバイン初次与敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、泛用素材、スピンドリル弹、ハイブリッドアーマー



又是强化杂兵机的关卡，一开始就有大量的敌机位于前方，主力出击后等它们自己送上门来，我方反击时如果没有援护防御的话最好老老实实地防御或回避。突破与地图武器利用起来可加快灭敌速度，当敌机数量削减到7架时左右各出现两架增援，再次削减到6架以下时前后总共会出现6架敌机。敌方初期的母舰会在第一批增援出现时冲过来，一定要用“热血”+对母舰特效的武器快速削减母舰的数量，被其地图武器攻击到可不是闹着玩的，将第二波增援全灭后本关结束。

第 34 话

任务 1 ジェネシス突入

胜利条件
1.ホワイトベース到达指定位置
败北条件
1.经过10回合 2.ホワイトベース被击坠
剧情特典
・ダブルオ–ガンダム初次与敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、パワーチップ、泛用素材、精密フレーム素材、マッスルシリンダー、アーマープレート、ENパックS、プロペラントLv2、特殊な合成物质、Eカーボンアーマー



任务要求10个回合内进入指定区域，一开始前方只有几架杂兵机体，母舰用“加速”移动后全员出击快速削减眼前的敌机。第2回合触发剧情，我方所有机体受到固定1000的伤害，同时前方和后方出现敌机增援，前方的敌机还是强化型的，一定要注意我方机体的安全。此后每回合开始前全员都会受到固定1000的伤害并被推后一定距离，同时母舰周围还会不停地出现3架会自爆的敌机，好在伤害都不高。建议这个阶段不要管后方的敌机，全力清除前方的敌机给母舰打开通路，当敌机数量少于一定数量时周围会无限增援，母舰要以最快速度冲到指定区域过关。

任务 2 托された思い

胜利条件
1.シモン到达指定地点 2.经过3回合（シモン到达指定地点后）
败北条件
1.ターナ被击坠 2.エグザート被击坠 3.シモン被击坠
剧情特典
・グレンラガン初次与敌机战斗 ・エグザート初次与敌机战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、パワーチップ、泛用素材、ENパックS、マッスルシリンダー、ハイブリッドアーマー、アーマープレート

关卡要点

本关エグザ－ト和グレンラガン强制出击，初期胜利条件为グレンラガン到达前方指定位置，这个阶段グレンラガン可以用“加速”快速往前方冲，我方其他主力吸引住敌机的火力即可，必要时可以使用“铁壁”、“不屈”等精神。第2回合开始后方会出现6架敌机增援，注意母舰不要落单，安全起见可以将敌机击破到6架时便不再攻击，全体防御让グレンラガン到达指定地点。达成胜利条件后，前后都会出现一批增援，这个阶段胜利条件变更为坚持3个回合，建议优先解决掉强化机。

任务 3　Operation Extend

胜利条件
1.击坠ミュ－カス・エンペラ－
败北条件
1.マクロス・クォ－タ－被击坠 2.エグザ－ト被击坠（エグザ－ト增援后）
剧情特典
・ビルバイン与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ファイナルダンク－ガ与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ブレ－ドライガ－与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ウイングガンダムゼロ与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・グレンラガン与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ダブルオ－ガンダム与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・エグザ－ト与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・サイバスタ－与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ダイテイオ－与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・真ゲッタ－1（龙马）与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・サイバスタ－与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ライジンオ－与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ダイテイオ－与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・VF－25FメサイアB・SP（アルト）与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・デスティニ－ガンダム与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・ストライクフリ－ダムガンダム与ミュ－カス・エンペラ－战斗 ・∞ジャスティスガンダム与ミュ－カス・エンペラ－战斗
可获得部件
ミューカスの甲皮、ミューカスの触手、ミューカスの粘液、パワ－チップ、泛用素材、ENパックS、マッスルシリンダ－、ハイブリッドア－マ－、ア－マ－プレ－ト、ア－マ－プレ－トS、精密フレ－ム素材、ステルスシ－ト、特殊な合成物质、プロペラントLv2、メガジェネレ－タ－、ファクトスフィア

关卡要点

本作的最终任务，依旧是エグザ－ト和グレンラガン强制出击，但一开始这两架机体并不在母舰内，因此玩家实际只能出击6架主力。初期的敌机并不多，母舰冲到敌群中后全员出击，一边用歌提升战力一边削减敌机数量。将敌机削减到一定数量以下时，后方和前方会不停出现增援，但数量很少，建议用歌强化两个回合后就全速往ミュ－カス・エンペラ－的方向冲。ミュ－カス・エンペラ－一开始是没有任何防御能力的，待其HP低于一半时触发剧情，エグザ－ト和グレンラガン出现并加入战斗（两机各上升50点气力），同时ミュ－カス・エンペラ－回复6万左右的HP。ミュ－カス・エンペラ－除了能3次行动外还会每回合自动回复8%的HP，将其击破后它会显示出真面目，此时我方全员自动返回母舰并重置位置，前方和后方出现敌机，建议派遣一架单体攻击强的主力出击，将面前挡路的敌机一击干掉后母舰全力往ミュ－カス・エンペラ－方向冲。每个回合开始时，母舰周围出现的自爆机用地图武器快速清理干净，这样两个回合就能冲到ミュ－カス・エンペラ－面前，两边的ミュ－カス・ア－ム可以暂时不用管它。相比较第一形态，ミュ－カス・エンペラ－的第二形态无论是防御还是攻击都高出很多，最恶心的是攻击还附带“押出し”效果，可以直接将我方的机体推到母舰后方，有“ひらめき”的话不要省，反正每回合可以回复20点SP。将ミュ－カス・エンペラ－的HP削减到20万时它会回复9万的HP，再次将其HP削减到6万左右它会回复13万，除此之外每3个回合ミュ－カス・エンペラ－还会使用吹飞攻击，不但附带2000的固定伤害还会将所有机体大幅往后击退，一旦被击退很可能让战局完全逆转。这里建议玩家可以先围攻到ミュ－カス・エンペラ－已回复两次的状态，然后全员进行回复后再冲过去一齐攻击，争取2～3回合内解决它。注意每隔3个回合ミュ－カス・ア－ム会复活，另外每回合还会出现少量增援，ミュ－カス・ア－ム必须第一时间将其破坏掉，否则它每回合会随机攻击并附带击退效果，母舰一旦被击退麻烦就大了。这个阶段难度非常高，攻击力不足的后果就是前功尽弃，最后一战了，放手一搏吧。胜利后漫长的《OE》战役就算是正式结束了，看完Staff后可以继续游戏。









文 sure、koflover
编 马修 美编 澄香

3DS	RPG丨角色扮演・收集育成		
	口袋妖怪 X・Y		
	ポケットモンスターX・Y		
	Pokemon/Gamefreak	日版	2013年10月12日
	1～4人	4800日元	对应无意识通信、邂逅通信

《口袋妖怪 X・Y》后续研究

城镇重要设施一览

这里放上游戏中常用且重要的一些设施，虽然以流程为序，但实际上在到达该城市后、尤其是有掌握地图技能飞天的精灵，都是可以随时来的。

服装店

对《X・Y》的一个有趣吐槽是在选女主角的时候实际上是讲一个妹子为了买下全部服装而刷爆联盟的故事，足见服装在本作中的重要的地位。游戏中的服装店分布在白檀市（ハクダンシティ/Santalune City）、米亚雷市（ミアレシティ/Lumiose City）、青叶市（ショウヨウシティ/Cyllage City）、薰衣市（クノエシティ/Laverre City）、百谷市（ヒャッコクシティ/Anistar City）和映雪市（エイセツシティ/Snowbelle City）。其中米亚雷市的高级服装店在时髦值提升到一定程度后才能够进入，女性主角的话可以在里面采购不少高级货。服装店内的衣服每天都会刷新，记得不定时去看一下能否扫到新货。



道具交换

米亚雷市南街的精灵中心内右边NPC处可以用PM点数（ポケマイルポイント）来交换道具，这个在流程刚到米亚雷时便可交换。其中的PM点数是玩家之间互动时所获的一种奖励点数，相距的距离越远越获得的点数约多。

理发店

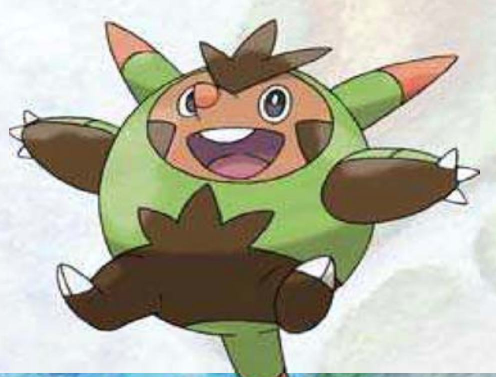
米亚雷市的洛玖理发店（サロン・ド・ロ–ジュ），可改变发型和发色，时髦值提高后会出现隐藏发型。不过不知道理发后效果的话，可以在理发前最好存个档，免得理发后的发型和理发前一样，白白给理发店送钱……

玉屋和宝石店

这两个设施都在米亚雷市，其中玉屋（たまや）可以买到各种精灵球。而宝石店（いしや）除了可以在柜台买到三种进化石，旁边的富豪还会出售MEGA进化石，而且售价会根据主角的时髦值而变动，当时髦值达到最高时MEGA进化石用10000便可买下。

战斗鉴定

通关后进入米亚雷市的战斗学院（トライアルハウス）内可以进行对战。有单打和双打两种，不能选取相同的精灵，进入后精灵等级也被强制为50级。根据战斗结果会获得BP和各类奖品。由于此处1级精灵也会被提升到50级，因此也是查看非满31个体值精灵其他项数值的最好场所。另外这里还有下载选项，以后官方应该会提供更多强力对手供玩家挑战。



抽奖

米亚雷市的ID彩票中心（IDくじセンタ–/Loto–ID Center）是个抽奖场所，每天会随机报一个数字。然后查看仓库内的所有精灵的主人ID是否有和这个数字相符的。根据相符程度会给予奖励，每天一次，可利用神奇交换来和尽量多的不同玩家交换精灵，提升中奖概率。奖品如下：

一等奖	奇异软糖（ふしぎなアメ/Rare Candy）
二等奖	PP最大剂（ポイントマックス/PP Max）
三等奖	PP上升剂（ポイントアップ/PP Up）
四等奖	哞哞牛奶（モ–モ–ミルク/Moomoo Milk）

口袋美容沙龙

米亚雷市的口袋美容沙龙（ポケサロン・グル–ミング）确切说是特里米安犬俱乐部，特里米安犬的爱好者们聚在这里交流并未自己的狗打扮，带着特里米安犬去的话，花很少钱便可以给特里米安犬修剪出不同的形态。



战斗餐厅

米亚雷市有四家餐厅，按照星级由低到高分别为：福特餐厅（レストラン・ド・フツ–）、意式餐厅（リストランテ・ニ・リユ–）、米琪娃餐厅（レストラン・ド・ミキワ）和隐藏的旋转梦想家餐厅（レストラン・ロ–リングドリ–マ–）。付钱进入后可进行连战，不过会限定指定的回合数。战斗结

束后会根据玩家的战斗消费的回合数会给予一定的道具奖励，越少奖励越好。这些道具基本上都是让玩家卖钱用的，如果消费了很少回合的话，奖励算下来是可以大赚一笔的。每个餐厅都有不同的多种战斗规则可供选择，在指定回合内完成的话会标记五角星。不过这里可不是送玩家钱的地方，训练师的实力很强，且配招十分对战向，玩家惟一的优势是可以等级压制……时髦值提升后入门费会便宜下来，而在前三家餐厅获胜后且时髦值提升后，才能够进入最后的隐藏餐厅。

饭店打工

米亚雷市的超现实利修大饭店（グランドホテル・シュールリッシュ）可以打工，一天一次，但挣的钱不多……

给口袋妖怪改名

古木镇（コボクタウン/Camphrier Town）精灵中心有可以给口袋妖怪改名的NPC，与之交谈可更改其名称，不过主人须是当前的游戏玩家自己。

战斗别墅

7号道路的战斗别墅（バトルシャトー）是通关后赚钱赚经验的不二之选，小屋内会根据时间刷新富豪NPC，对话后就可以进行对战。战胜一定数量的NPC后出门时女仆会为玩家提升爵位，以后房间内刷新NPC的种类会变多。

这里的土豪十分弱，获胜后给的钱也比较多，配合提升金钱的O能量可获得大量金钱。而和服NPC则会带固定的精灵，胜利后经验给得十分多，配合提升经验的O能量则可以轻松练级。



和门口的女仆对话后可以发送案内状和挑战状，分别可让刷新的NPC的金钱和经验提升。案内状和挑战状各有三个种类，虽然很贵但很容易就赚回来了。每天（现实时间）案内状和挑战状各自也只需要发一次，多发的话会把前面发的效果覆盖。玩家清完一圈NPC后没有新NPC刷新时，可以找点别的事情做做。由于7号道路也是孵蛋的最佳场所，因此也可以孵会蛋后进来转转，这个节奏比在里面蹲点要好得多。

案内状和挑战状

名称	效果
案内状	NPC来访时间缩短
银の案内状	NPC来访时间更加缩短
金の案内状	赏金1.5倍
挑战状	对战精灵等级+5
青い挑战状	对战精灵等级−10
赤い挑战状	对战精灵等级+10
黑い挑战状	对战精灵等级+20

咖啡店的精灵图鉴登入

在青叶市（ショウヨウシティ/Cyllage City）、薰衣市（クノエシティ/Laverre City）和百谷市分别有咖啡店（门口有咖啡杯标志），花钱后可以进入店内。和顾客交谈可以查看他们所携带的精灵，如果是没有见过的精灵的话是会登录入图鉴的。

按摩

青叶市精灵中心左边的民宅有给口袋妖怪按摩的服务，能够提升亲密度，一天一次。

化石研究所

化石研究所处于黄葵镇（コウジンタウン/Ambrette Town）。通关后在光辉洞窟（輝きの洞窟/Glittering Cave）最内部用碎岩可以一定几率获得化石，然后拿回来鉴定，就可以获得以前版本的化石口袋妖怪。



每天一个心之鳞片

心之鳞片（ハートのウロコ）是回忆技能的重要道具，而通关后，伙伴之一的胖子提埃诺就在比翼市（ヒヨクシティ/Coumarine City）的高台边，每天会指定一个技能，将有此技能的精灵带给他看，就会给予玩家心之鳞片。

熏香专卖

从12号路进入比翼市后的摊贩上会卖各种效果的熏香类道具，每个售价9600。

主角精灵技能教学



本作有两处教授主角精灵（御三家）以专有技能的地方。一处在薰衣市（クノエシティ/Laverre City）的民宅内，根据属性能够习得草之誓言（くさのちかい/Grass Pledge）、火之誓言（ほのおのちかい/Fire Pledge）和水之誓言（みずのちかい/Water Pledge）这三个技能中的一个，这三个技能主要是两两搭配出现特殊的场地效果。

另一处在映雪市左下民宅内，当玩家手上有进化到最终形态的主角时，可以根据属性习得硬化植物（ハードプラント/Frenzy Plant）、爆烈燃烧（ブラストバーン/Blast Burn）和高压水炮（ハイドロカノン/Hydro Cannon），三个技能威力均为150，而且命中稳定，但都有次回合不能行动的副作用，根据需要来配吧。

忘记和回忆技能

这两个人也是系列的重要角色了，本作中这二人都在风絮镇（フウジョタウン/Dendemille Town）风车右下的民居内。左边的老爷爷可以让指定精灵忘却包括秘传技能在内的所有技能；而右边的老婆婆处则可以通过花费心之鳞片来让指定精灵领悟之前可以习得的一个技能。

反转战斗

18号道路的民宅内和NPC对话会进行反转战斗（さかさバトル），即战斗中所有属性相克全都逆转。举个例子，对方用鬼蝉出战，我方用鬼系、恶系这些会对其完全无效，但用普通系、格斗系技能却可以将其秒杀。该战斗每天一次，出战的精灵也有改变，需要好好准备一下。而根据战斗中特效攻击的次数，胜利后给予的奖励也不同。

觉醒力量类型判定

10号技能机器觉醒力量（めざめるパワー/Hidden Power）会根据习得精灵的个体值不同技能的属性也各不相同。而百谷市服装店右边民居内的NPC，会判定指定精灵习得觉醒力量技能后的技能属性。

个体值判定

通关后才可进入的黄楠市（キナンシティ/Kiloude City）的精灵中心，有个紫发少年会判定玩家指定精灵的个体值能力。一般是一句总结开场和一句结尾，每次都有。两句话中间报出的都是满31点个体值的能力。而结尾句后报出的属性则是个体值相当低（接近0）的属性。

好友狩猎场

好友狩猎场（フレンドサファリ/Friend Safari）是黄楠市增加的重要场所，也是本世代鼓励玩家们联机交流的一个重大鼓励设定。好友狩猎场位于黄楠市右上位置，虽然看起来只是个有后院的小屋，但里



面却有你所有玩《口袋妖怪 X・Y》的FC好友的小草地。每个好友的小草地都有三种口袋妖怪，开始游戏便会出现两种，第三种在通关后出现。而这三种口袋妖怪还有不小几率会出现梦特性及闪光的，而出现的种类亦包括卡洛斯图鉴中的御三家主角精灵。

这里要强调的是，好友狩猎场中小草地里出现的精灵是和该好友的主机FC码绑定，而和游戏内的数值无关。换个机器其好友狩猎场中的精灵种类立刻就发生改变。如果想刷自己小草地里的精灵种类，只能通过初始化3DS来重置FC码。



第六代特性

特性是口袋妖怪六围能力外的重要能力之一，有些对战斗有影响，有的则在地图上有作用，而除了有利的，也有的还会制约口袋妖怪本身的能力。作为世代的开篇之作，《X・Y》自然有大量新增特性。下文为特性的中文、日文、英文的对照以及效果解说。以下以特性日文假名为序。

特性	日文名	英文名	效果
寒冰身躯	アイスボディ	Ice Body	冰雹天气下，每回合回复最大体力值的1/16，同时不受冰雹的伤害
恶臭	あくしゅう	Stench	用技能造成伤害时，10%机率使对手害怕。排在队首时遇到野生精灵的概率减少
厚脂肪	あついしぼう	Thick Fat	受到火系、冰系的伤害减半
后发制人	あとだし	Stall	使用的技能必定最后出手
分析	アナライズ	Analytic	如果最后一个攻击，技能威力提高
乖僻	あまのじゃく	Contrary	使能力升降的效果与通常情况相反
接雨盘	あめうけざら	Rain Dish	暴雨天气下，每回合回复最大体力值的1/16
降雨	あめふらし	Drizzle	上场时将天气变为暴雨，持续5回合
蚁地狱	ありじごく	Arena Trap	在场上时禁止对手逃跑和交换，对飞行系和浮游特性精灵无效。排在队首时遇到野生精灵的概率增加
芳香面纱	アロマベール	Aroma Veil	己方所有精灵不会受到精神系技能影响
威吓	いかく	Intimidate	上场时使对方精灵的攻击下降一级。排在队首时遇到野生精灵的概率减少
怒穴	いかりのつぼ	Anger Point	在受到会心一击时，攻击力提升至最高等级
石头脑袋	いしあたま	Rock Head	不会受到技能的反作用力造成的伤害
恶作剧之心	いたずらごころ	Prankster	辅助技能的出手优先级提升一级
治愈之心	いやしのこころ	Healer	多人战斗时每回合有1/3几率解除我方精灵的异常状态，不能解除自己的
幻影	イリュージョン	Illusion	成为自己队伍第六只（或最后一只）精灵的样子，受到攻击后恢复
有色眼镜	いろめがね	Tinted Lens	在技能效果不佳之时，使技能的威力翻倍
湿润身躯	うるおいボディ	Hydration	暴雨天气下，每回合结束时回复自身的异常状态
天气锁	エアロック	Air Lock	在场上时使天气的效果和影响无效化，但天气不会消失
光环破坏	オーラブレイク	Aura Break	使仙之光环、黑暗光环的特性的效果反转
洞察	おみとおし	Frisk	能够知晓对手全员携带的道具
亲子爱	おやこあい	Parental Bond	技能发动后，会追加一次威力为原技能30%的额外攻击，可发动技能附加效果
怪力钳	かいりきバサミ	Hyper Cutter	不会被对手降低攻击能力的等级
踩影	かげふみ	Shadow Tag	在场时对方无法逃跑和交换，场上双方皆为此特性时互相抵消
加速	かそく	Speed Boost	每回合结束时速度提升一级，替换上场的那回合不计入其中

特性	日文名	英文名	效果
硬爪	かたいツメ	Tough Claws	接触攻击的威力变为1.3倍
破格	かたやぶり	Mold Breaker	使用技能时无视对手物防特性的效果
好胜	かちき	Competitive	受对方技能或特性而让能力降低时，特攻提升二级。
战斗盔甲	カブトアーマ–	Battle Armor	不会受到会心一击
轻身	かるわざ	Unburden	携带的道具消失时，速度翻倍。如果一开始就没有携带道具，效果不会发动
替代物	かわりもの	Imposter	在战斗中出场时，变为与对方精灵相同的样子，技能与一部分能力也一样
坚硬	がんじょう	Sturdy	不会受到一击必杀技能的效果，同时在满体力的情况下被一击致死时必定留下1点体力
强壮之颚	がんじょうあご	Strong Jaw	用牙咬的技能的威力提升为1.5倍
干燥肌肤	かんそうはだ	Dry Skin	受到水系技能的攻击时回复最大体力值的1/4；受到火系技能的攻击时追加25%的伤害。暴雨天气下，每回合回复最大体力值的1/8；烈日天气下，每回合损失最大体力值的1/8
危险预知	きけんよち	Anticipation	可以察觉对手克制自身的技能以及一击必杀技技能
气魄	きもったま	Scrappy	使普通、格斗属性的技能可以击中鬼系的精灵
吸盘	きゅうばん	Suction Cups	让队员交换的技能和特性无效，排在队首时提高钓到水中精灵的机率
强运	きょううん	Super Luck	更容易使出会心一击
共生	きょうせい	Symbiosis	多人战斗时，队友使用道具后能将自己的道具转交给队友
紧张感	きんちょうかん	Unnerve	使对手无法发动果实的效果
贪吃	くいしんぼう	Gluttony	和体力相关的树果效果改为在体力降低到一半以下时就会发动
绿草毛皮	くさのけがわ	Grass Pelt	在绿草场地上时物防提高
破碎铠甲	くだけるよろい	Weak Armor	受到物理攻击时物防下降一级，同时速度上升一级
净体	クリアボディ	Clear Body	不会被对手下降能力的等级
激流	げきりゅう	Torrent	自身体力在1/3以下时使水系技能的威力提升50%
根性	こんじょう	Guts	陷入异常状态后会使物理攻击力提升50%，并会无视因烧伤造成的攻击力减半效果
再生力	さいせいりょく	Regenerator	交换下场时回复一定体力
鲨鱼皮	さめはだ	Rough Skin	受到近身攻击技能时会令对手损失体力值
太阳力量	サンパワ–	Solar Power	烈日天气下每回合损失最大体力值的1/8，同时使特攻提升50%
贝壳盔甲	シェルアーマ–	Shell Armor	不会受到会心一击
自信过剩	じしんかじょう	Moxie	击倒对手时物攻上升一级
自然回复	しぜんかいふく	Natural Cure	交换下场后解除自身的异常状态
潮湿	しめりけ	Damp	使场上的双方都无法使用自爆和大爆炸，同时使诱爆特性失去效
收获	しゅうかく	Harvest	有几率回收自己使用过的树果，烈日天气时必定回收
柔软	じゅうなん	Limber	不会陷入麻痹状态
胜利之星	しょうりのほし	Victory Star	自己与同伴的命中率提升
磁力	じりょく	Magnet Pull	在场时使钢系精灵无法逃跑和交换。排在队首时更容易遇到钢系精灵
白烟	しろいけむり	White Smoke	不会被对手下降能力的等级
同步率	シンクロ	Synchronize	因对手的攻击陷入麻痹、烧伤、中毒时将所中的异常状态传染给对方，排在队首时有50%的机率遇到与自己相同性格的野生精灵
新绿	しんりょく	Overgrow	自身体力在1/3以下时使草系技能的威力提升50%
甜蜜面纱	スイ–トベ–ル	Sweet Veil	防止己方精灵进入睡眠状态
轻快	すいすい	Swift Swim	暴雨天气下使精灵速度翻倍
天空皮肤	スカイスキン	Aerilate	使自己普通技能变为飞行系
技能连锁	スキルリンク	Skill Link	使用连续攻击技时，攻击次数必定最大（5次）
舍身	すてみ	Reckless	使用有反作用力的技能攻击时，技能的威力提高。
狙击手	スナイパ–	Sniper	提高会心一击时的伤害倍率
起沙	すなおこし	Sand Stream	上场时将天气变为沙暴，持续5回合
挖沙	すなかき	Sand Rush	沙暴天气下使速度翻倍
沙隐	すながくれ	Sand Veil	沙暴天气下回避率提升。排在队首时，在沙漠中遇到野生精灵的概率下降
沙之力量	すなのちから	Sand Force	沙暴天气下使地、岩石、钢属性技能的威力提升
穿透	すりぬけ	Infiltrator	无视对方的各种物防膜
锐利目光	するどいめ	Keen Eye	战斗中不会被下降命中率的等级，且无视对手的回避率。在野外不会遇到比自身等级低的精灵
慢启动	スロ–スタ–ト	Slow Start	上场的前5回合攻击、速度减半
正义之心	せいぎのこころ	Justified	受到恶系技能攻击时攻击力上升一级
精神力	せいしんりょく	Inner Focus	不会陷入害怕状态
静电	せいでんき	Static	令使用近身攻击技能的对手有30%的机率陷入麻痹状态，排在队首时更容易遇到电系精灵

特性	日文名	英文名	效果
食草	そうしょく	Sap Sipper	受到草系技能攻击时技能无效，且攻击力上升一级
黑暗光环	ダ–クオ–ラ	Dark Aura	场上所有精灵的恶系技能威力提高
涡轮火花	タ–ボブレイズ	Turboblaze	攻击效果无视对方特性
耐热	たいねつ	Heatproof	受到火系技能的攻击时受到的伤害和烧伤状态损失的体力值都减半
下载	ダウンロ–ド	Download	如果对手的特防大于物防，则自身提升一级攻击；如果对手的物防大于等于特防，则自身提升一级特攻
蜕皮	だつぴ	Shed Skin	每回合结束时有一定机率回复异常状态
不倒翁模式	ダルマモ–ド	Zen Mode	体力低于1/2时发动变身
单纯	たんじゅん	Simple	使能力变化等级的效果翻倍
全力攻击	ちからずく	Sheer Force	技能威力提高，但是不会发动追加效果
大力士	ちからもち	Huge Power	使自身物理攻击技能威力翻倍
蓄电	ちくでん	Volt Absorb	受到电系攻击时不会受到伤害，同时回复自身最大体力值的1/4
蹒跚	ちどりあし	Tangled Feet	自身陷入混乱状态时，提升回避率
贮水	ちょすい	Water Absorb	受到水系攻击时不会受到伤害，同时回复自身最大体力值的1/4
适应力	てきおうりょく	Adaptability	使用与自身属性相同的技能时，伤害加成变为2倍
技师	テクニシャン	Technician	使威力低于60的技能威力倍增
铁拳	てつのこぶし	Iron Fist	使拳击系技能的威力提升
铁棘	てつのトゲ	Iron Barbs	令使用近身攻击的对手受到伤害
万亿电压	テラボルテ–ジ	Teravolt	无视对方特性作出攻击。
超感知觉	テレパシ–	Telepathy	多人战斗时不会受到同伴的误伤
电引擎	でんきエンジン	Motor Drive	受到电系攻击时，不会受到伤害和附加效果的影响，同时使速度提升一级
气象台	てんきや	Forecast	根据天气变换自身的属性：烈日–火系、暴雨–水系、冰雹–冰系，其他天气下皆为普通属性
天然	てんねん	Unaware	在攻击对方和承受对方的攻击时无视其能力升降的变化，但速度造成的出手顺序除外
天之恩惠	てんのめぐみ	Serene Grace	攻击技能的追加效果容易发动
斗争心	とうそうしん	Rivalry	面对同性的对手时提升技能威力25%；面对异性的对手时降低技能威力25%；面对无性别的精灵时没有效果
毒手	どくしゅ	Poison Touch	受到近身攻击时，有几率令攻击方中毒
毒刺	どくのトゲ	Poison Point	受到近身攻击时，有几率令攻击方中毒
毒暴走	どくぼうそう	Toxic Boost	自身陷入中毒状态时物攻上升
复制	トレ–ス	Trace	上场时复制对手的特性，双打时随机复制对方单体精灵的特性
钝感	どんかん	Oblivious	战斗中不会被魅惑
梦魇	ナイトメア	Bad Dreams	使陷入睡眠状态的对手每回合损失体力值
懒惰	なまけ	Truant	每隔一回合才能行动一次
逃足	にげあし	Run Away	遇到野生精灵时必定逃走
黏滑	ぬめぬめ	Gooey	受到接触攻击时降低攻击方速度
热暴走	ねつぼうそう	Flare Boost	自身陷入烧伤状态时特攻上升
黏着	ねんちゃく	Sticky Hold	自身装备的道具不会被夺走。排在队伍首位时，容易用钓竿钓到精灵
无防御	ノ–ガ–ド	No Guard	使场上双方的攻击都能必定命中对方。排在队首时会更容易遇到野生精灵
无天气	ノ–てんき	Cloud Nine	出战中，使天气的效果消失，但天气本身不会消失
普通皮肤	ノ–マルスキン	Normalize	令使出的技能全部变成普通属性
诅咒身躯	のろわれボディ	Cursed Body	受到伤害时一定机率使对手陷入束缚状态（无法再使用此技能）
坚岩	ハ–ドロック	Solid Rock	受到对方效果显著的技能时，伤害减少
发光	はっこう	Illuminate	排在队首时遇到野生精灵的概率变为平时的2倍
胸甲	はとむね	Big Pecks	物防能力等级不会被对方降低
战姿切换	バトルスイッチ	Stance Change	剑盾魂使用攻击技时变为剑形态，使用王者之盾时变为盾形态
快步	はやあし	Quick Feet	异常状态下使速度提升50%，无视因麻痹造成的速度下降效果
早起	はやおき	Early Bird	从睡眠状态醒来所需要的回合减半
疾风之翼	はやてのつばさ	Gale Wings	飞行系技能必定先制
紧张	はりきり	Hustle	攻击提高，相对的，命中率降低。排在队首时大大提高遇到比自身等级高的野生精灵的机会
干旱	ひでり	Drought	上场时将天气变为烈日，持续5回合
颤抖	びびり	Rattled	受到鬼、恶、虫属性技能的攻击时速度上升一级
避雷针	ひらいしん	Lightningrod	受到电系攻击时不受伤害且提升一级特攻，多打时将双方电系技能的效果全部吸引到自己这来
毛皮外衣	ファ–コ–ト	Fur Coat	受到物攻技能的伤害减半
过滤器	フィルタ–	Filter	受到对方效果显著的技能时，伤害减少
仙之光环	フェアリ–オ–ラ	Fairy Aura	场上所有精灵的仙属性技能技能威力提高

特性	日文名	英文名	效果
仙之皮肤	フェアリ–スキン	Pixilate	使用普通技能变为仙属性技能
笨手笨脚	ぶきよう	Klutz	携带道具不会产生效果
复眼	ふくがん	Compoundeyes	使自身命中率提升。排在队首时提高遇到携带道具精灵的机率
不屈之心	ふくつのこころ	Steadfast	陷入害怕状态时使速度提升一级
神秘鳞片	ふしぎなうろこ	Marvel Scale	异常状态时物防变为原来的1.5倍
奇异守护	ふしぎなまもり	Wonder Guard	只有会受到克制效果的技能造成的伤害
不眠	ふみん	Insomnia	不会陷入睡眠状态，ねむる技能无法使用
浮游	ふゆう	Levitate	不会受到地系技能的影响
正极	プラス	Plus	场上还存在负极特性的精灵时自身的特攻提升50%
花之礼物	フラワ–ベ–ル	Flower Gift	烈日天气下，我方全员攻击与特防的能力提高
鲜花掩护	フラワ–ギフト	Flower Veil	己方场上草系精灵不会受到能力弱化和异常状态
冰冻皮肤	フリ–ズスキン	Refrigerate	使用普通技能变为冰系，且伤害提升30%
压力	プレッシャ–	Pressure	受到技能攻击时，对方消耗的PP值增加
队友守护	フレンドガ–ド	Friend Guard	多人战斗时使同伴受到的伤害降低
重金属	ヘヴィメタル	Heavy Metal	使自身体重变为原来的2倍
毒液	ヘドロえき	Liquid Ooze	当受到体力吸收技能攻击时，另攻击方受到伤害。！！！
变幻自在	へんげんじざい	Protean	使用技能前自身变为与技能相同的属性
变色	へんしょく	Color Change	受到攻击时，使自身转换为对手刚才使用招式的属性
毒疗	ポイズンヒ–ル	Poison Heal	自身陷入中毒或剧毒状态时，每回合不受伤反而回复体力
防音	ぼうおん	Soundproof	不会受到声音类技能的影响
孢子	ほうし	Effect Spore	令使用近身攻击技能的对手30%机率陷入麻痹、毒或催眠状态
防尘	ぼうじん	Overcoat	不会因为天气而损失体力，不受粉尘类技能影响
防弹	ぼうだん	Bulletproof	无视弹与爆弹系技能
颊囊	ほおぶくろ	Cheek Pouch	对战中食用树果会额外回复HP
火焰之躯	ほのおのからだ	Flame Body	令使用近身技能的对手有30%的机率陷入烧伤状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍
负极	マイナス	Minus	场上还存在正极特性的精灵时自身的特攻提升50%
自我中心	マイペ–ス	Own Tempo	使自身不会陷入混乱状态
熔岩铠甲	マグマのよろい	Magma Armor	使自身不会陷入冰冻状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍
好强	まけんき	Defiant	能力下降时攻击力上升一级
魔术师	マジシャン	Magician	攻击目标时获得目标道具
魔法守护	マジックガ–ド	Magic Guard	不会受到除攻击技能以外造成的伤害
魔法反射	マジックミラ–	Magic Bounce	反射对方使用的各种异常状态、能力下降类负面技能的效果，只会反射一次
多重鳞片	マルチスケイル	Multiscale	体力满时受到伤害减轻
多重属性	マルチタイプ	Multitype	根据携带的石板（プレ–ト）变换属性
木乃伊	ミイラ	Mummy	当受到近身攻击时使对手陷入木乃伊状态
水之面纱	みずのベ–ル	Water Veil	使自身不会陷入烧伤状态
采蜜	みつあつめ	Honey Gather	身上没携带道具时，战斗结束后有一定机率获得蜂蜜
奇迹皮肤	ミラクルスキン	Wonder Skin	对变化系技能的回避率提升
虫之预感	むしのしらせ	Swarm	自身体力在1/3以下时使虫系技能的威力提升50%
心意不定	ムラっけ	Moody	回合结束时，随机一项能力提高，一项能力降低
超级炮台	メガランチャ–	Mega Launcher	波动系技能的威力提高50%。
魅惑身躯	メロメロボディ	Cute Charm	有机率令使用近身攻击技能的对手陷入魅惑状态。排在队首时更容易遇到异性的野生精灵
免疫	めんえき	Immunity	使自身不会陷入中毒状态
猛火	もうか	Blaze	自身体力在1/3以下时使火系技能的威力提升50%
拾取	ものひろい	Pickup	回合结束时拾取对方消耗掉的道具（身上要没道具）
引火	もらいび	Flash Fire	受到火系攻击时不会受到伤害和附加效果影响，同时自身火系技能的威力提升50%
干劲	やるき	Vital Spirit	不会陷入睡眠状态。排在队伍首位时，容易遇到等级高的野生精灵
引爆	ゆうばく	Aftermath	因对手的直接攻击陷入濒死状态时，令对手损失最大体力值的1/4
雪隐	ゆきがくれ	Snow Cloak	冰雹天气下使降低对方打命中率。排在队伍首位时，冰雹天气下不容易遇到野生精灵
降雪	ゆきふらし	Snow Warning	上场时将天气变为冰雹，持续5回合
叶绿素	ようりょくそ	Chlorophyll	烈日天气下速度翻倍
瑜珈之力	ヨガパワ–	Pure Power	使自身攻击力翻倍
预知梦	よちむ	Forewarn	进入战斗时会知晓对手威力最高的一项技能
引水	よびみず	Storm Drain	受到水系攻击时不受伤害且提升一级特攻，多打时将双方水系技能的效果全部吸引到自己这来
懦弱	よわき	Defeatist	体力一半以下时攻击与特攻降低

特性	日文名	英文名	效果
轻金属	ライトメタル	Light Metal	使自身体重变为原来的一半
绿叶守护	リーフガード	Leaf Guard	烈日天气下，自身不会陷入异常状态
鳞粉	りんぷん	Shield Dust	不会受到技能附加效果的影响
偷盗恶习	わるいてぐせ	Pickpocket	当对手使用近身攻击时偷走对方携带的道具。不过被打成濒死时效果不发动。



卡洛斯全图鉴收集

第六代的卡洛斯图鉴和以往的最大不同，是划分为中央、海岸和山岳，除了最开始的中央图鉴，海岸图鉴和山岳图鉴都在以后随流程开启。而除了以下表格介绍的获得精灵方法，通关后在好友狩猎场也是一种收集的方式。此外不同鱼竿垂钓的水生精灵也不同，三个钓鱼竿分别在黄葵镇水族馆、比翼市和16号路。全部图鉴收集完毕后可以从博士那里获得重要道具圆形护符（まるいおまもり/Oval Charm），能够增加出蛋的几率、方便玩家培养强力精灵。以下先附上表格中一些洞穴、海湾的位置：

连地洞穴（地つなぎの洞穴/Connecting Cave）： 7号路和8号路中间的山洞，中期也可以通到青叶市。

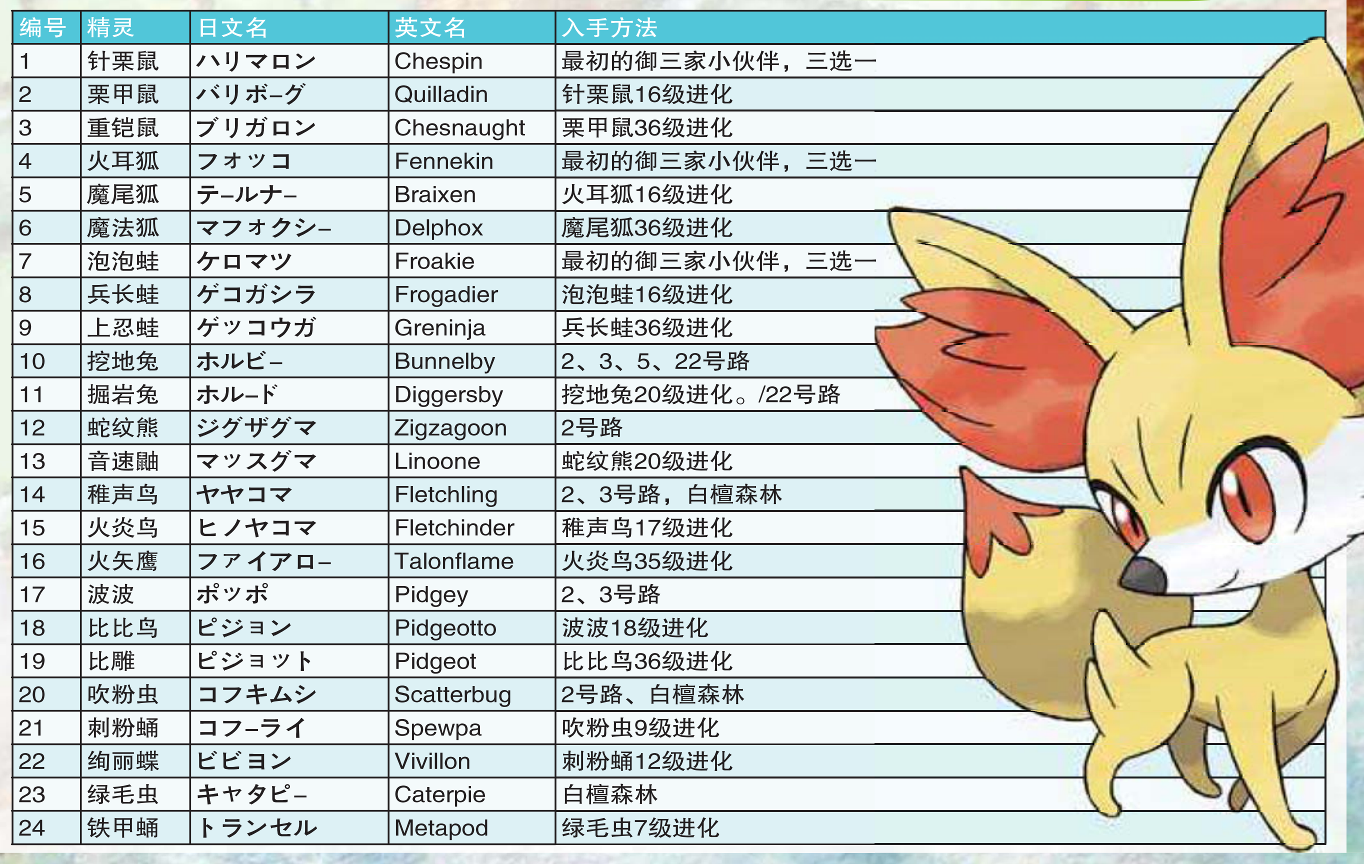
光辉洞窟（輝きの洞窟/Glittering Cave）： 黄葵镇右行骑乘铁甲犀牛穿过石砾地带到达的洞穴。

蔚蓝湾（アズール湾/Azure Bay）： 从12号路海边乘浪上行进入，其尽头是海神之穴。

映身洞窟（映し身の洞窟/Reflective Cave）： 连接11号路和纱罗市之间的洞窟。

荒废旅馆（荒れ果てホテル/Lost Hotel）： 15号路边的两处废墟的右边废墟下楼梯进入。

中央图鉴（セントラルカロス图鉴/Central Kalos）



编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
1	针栗鼠	ハリマロン	Chespin	最初的御三家小伙伴，三选一
2	栗甲鼠	ハリボーグ	Quilladin	针栗鼠16级进化
3	重铠鼠	ブリガロン	Chesnaught	栗甲鼠36级进化
4	火耳狐	フォッコ	Fennekin	最初的御三家小伙伴，三选一
5	魔尾狐	テールナー	Braixen	火耳狐16级进化
6	魔法狐	マフォクシー	Delphox	魔尾狐36级进化
7	泡泡蛙	ケロマツ	Froakie	最初的御三家小伙伴，三选一
8	兵长蛙	ゲコガシラ	Frogadier	泡泡蛙16级进化
9	上忍蛙	ゲッコウガ	Greninja	兵长蛙36级进化
10	挖地兔	ホルビー	Bunnelby	2、3、5、22号路
11	掘岩兔	ホルード	Diggersby	挖地兔20级进化。/22号路
12	蛇纹熊	ジグザグマ	Zigzagoon	2号路
13	音速鼬	マッスグマ	Linoone	蛇纹熊20级进化
14	稚声鸟	ヤヤコマ	Fletchling	2、3号路，白檀森林
15	火炎鸟	ヒノヤコマ	Fletchinder	稚声鸟17级进化
16	火矢鹰	ファイアロー	Talonflame	火炎鸟35级进化
17	波波	ポッポ	Pidgey	2、3号路
18	比比鸟	ピジョン	Pidgeotto	波波18级进化
19	比雕	ピジョット	Pidgeot	比比鸟36级进化
20	吹粉虫	コフキムシ	Scatterbug	2号路、白檀森林
21	刺粉蛹	コフーライ	Spewpa	吹粉虫9级进化
22	绚丽蝶	ビビヨン	Vivillon	刺粉蛹12级进化
23	绿毛虫	キャタピー	Caterpie	白檀森林
24	铁甲蛹	トランセル	Metapod	绿毛虫7级进化

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
25	巴大蝴	バタフリー	Butterfree	铁甲蛹10级进化
26	独角虫	ビードル	Weedle	白檀森林
27	铁壳蛹	コクーン	Kakuna	独角虫7级进化
28	大针蜂	スピアー	Beedrill	铁壳蛹10级进化
29	菜冠猴	ヤナップ	Pansage	白檀森林
30	草冠猴	ヤナッキー	Simisage	菜冠猴使用叶之石（リーフのいし/Leaf Stone）后进化
31	火冠猴	バオップ	Pansear	白檀森林
32	火烈猴	バオッキー	Simisear	火冠猴使用炎之石（ほのおのいし/Fire Stone）后进化
33	水冠猴	ヒヤップ	Panpour	白檀森林
34	水冷猴	ヒヤッキー	Simipour	水冠猴使用水之石（みずのいし/Water Stone）后进化
35	皮丘	ピチュー	Pichu	用皮卡丘生蛋得到
36	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	白檀森林、3号路
37	雷丘	ライチュウ	Raichu	皮卡丘使用雷之石（かみなりのいし/Thunderstone）进化
38	比帕水獭	ビッパ	Bidoof	3、22号路
39	比渡水獭	ビーダル	Bibarel	22号路。比帕水獭15级进化
40	土龙	ノコッチ	Dunsparce	3、22号路
41	利利鼠	ルリリ	Azurill	3、22号路
42	玛利鼠	マリル	Marill	3号路
43	玛利露利	マリルリ	Azumarill	22号路
44	蓑衣虫	ミノムッチ	Burmy	3号路
45	花虫	ミノマダム	Wormadam	雌性蓑衣虫20级进化（根据进化地点不同而形态不同）
46	翼路飞蛾	ガーメイル	Mothim	雄性蓑衣虫20级进化
47	雨蛛	アメタマ	Surskit	雨蛾生蛋得到
48	雨蛾	アメモース	Masquerain	3号路。雨蛛22级进化
49	鲤鱼王	コイキング	Magikarp	3、22号路用中级钓竿破烂钓竿（ボロのつりざお/Old Rod）垂钓
50	暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	3、22号路用超级钓竿（すごいつりざお/Super Rod）垂钓。鲤鱼王20级进化
51	小呆虾	ヘイガニ	Corphish	3号路垂钓
52	铁螯龙虾	シザリガー	Crawdaunt	3号路垂钓
53	角金鱼	トサキント	Goldeen	3、22号路垂钓
54	金鱼王	アズマオウ	Seaking	3、22号路垂钓
55	利牙鱼	キバニア	Carvanha	22号路
56	巨牙鲨	サメハダー	Sharpedo	22号路。利牙鱼30级进化
57	小火狮	シシコ	Litleo	22号路
58	火焰狮	カエンジシ	Pyroar	小火狮35级进化
59	可达鸭	コダック	Psyduck	7、22号路
60	哥达鸭	ゴルダック	Golduck	可达鸭33级进化
61	大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd	22号路
62	利欧鲁	リオル	Riolu	22号路
63	卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	剧情中加入/利欧鲁白天亲密度进化
64	拉露丝	ラルトス	Ralts	4号路
65	戈莉娅	キルリア	Kirlia	拉露丝20级进化
66	莎娜多	サーナイト	Gardevoir	戈莉娅30级进化
67	艾雷特	エルレイド	Gallade	对雄性的戈莉娅使用觉醒石（めざめいし/Dawn Stone）进化得到
68	花贝贝	フラベベ	Flabebe	4、7号路
69	花仙子	フラエッテ	Floette	花贝贝19级进化
70	花仙后	フラージェス	Florges	花仙子使用道具光之石（ひかりのいし/Shiny Stone）进化
71	花苞玫瑰	スボミー	Budew	4号路
72	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	7号路
73	假面玫瑰	ロズレイド	Roserade	双色玫瑰使用光之石（ひかりのいし/Shiny Stone）进化
74	芭瓢虫	レディバ	Ledyba	4号路
75	安瓢虫	レディアン	Ledian	芭瓢虫18级进化
76	三目蜂	ミツハニー	Combee	4号路
77	金蜂后	ビークイン	Vespiquen	雌性三目蜂21级进化
78	玲珑猫	エネコ	Skitty	4号路
79	优雅猫	エネコロロ	Delcatty	玲珑猫使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
80	妙蛙种子	フシギダネ	Bulbasaur	剧情抵达研究所后从博士那里获得，三选一
81	妙蛙草	フシギソウ	Ivysaur	妙蛙种子16级进化
82	妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	妙蛙草32级进化
83	小火龙	ヒトカゲ	Charmander	剧情抵达研究所后从博士那里获得，三选一
84	火恐龙	リザード	Charmeleon	小火龙16级进化
85	喷火龙	リザードン	Charizard	火恐龙36级进化

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
86	杰尼龟	ゼニガメ	Squirtle	剧情抵达研究所后从博士那里获得，三选一
87	卡咪龟	カメ–ル	Wartortle	杰尼龟16级进化
88	水箭龟	カメックス	Blastoise	卡咪龟36级进化
89	骑乘羊	メエ–クル	Skiddo	5号路
90	进击羊	ゴ–ゴ–ト	Gogoat	骑乘羊32级进化
91	顽皮熊猫	ヤンチャム	Pancham	5号路
92	武者熊猫	ゴロンダ	Pangoro	顽皮熊猫等级达到32级以上且队伍内有恶属性精灵时进化
93	特里米安犬	トリミアン	Furfrou	5号路
94	嘟嘟	ド–ド–	Doduo	5号路
95	嘟嘟利	ド–ドリオ	Dodrio	嘟嘟31级进化
96	正电宝宝	プラスル	Plusle	5号路
97	负电宝宝	マイナン	Minun	5号路
98	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	5号路
99	吞食兽	マルノ–ム	Swalot	溶食兽26级进化
100	愣头蜥蜴	ズルッグ	Scraggy	5号路
101	兜帽蜥蜴	ズルズキン	Scrafty	愣头蜥蜴39级进化
102	凯西	ケ–シィ	Abra	5号路
103	勇吉拉	ユンゲラ–	Kadabra	凯西16级进化
104	胡地	フ–ディン	Alakazam	勇吉拉通信进化
105	走路草	ナゾノクサ	Oddish	6号路
106	臭臭花	クサイハナ	Gloom	走路草21级进化
107	大王花	ラフレシア	Vileplume	臭臭花使用叶之石（リ–フのいし/Leaf Stone）进化
108	美丽花	キレイハナ	Bellossom	臭臭花使用太阳石（たいようのいし/Sun Stone）进化
109	大尾兽	オタチ	Sentret	6号路
110	长尾兽	オオタチ	Furret	大尾兽15级进化
111	地忍虫	ツチニン	Nincada	6号路
112	忍者蝉	テッカニン	Ninjask	地忍虫20级进化
113	鬼蝉	ヌケニン	Shedinja	地忍虫进化时队伍里有一个空位
114	超能猫	ニャスパ–	Espurr	6号路
115	神秘猫	ニャオニクス	Meowstic	超能猫25级进化
116	变色龙	カクレオン	Kecleon	6号路
117	一剑魂	ヒトツキ	Honedge	6号路
118	双剑魂	ニダンギル	Doublade	一剑魂35级进化
119	剑盾魂	ギルガルド	Aegislash	双剑魂使用道具暗之石（やみのいし/Dusk Stone）进化
120	节蜈蚣	フシデ	Venipede	6号路（草丛的影子）
121	轮蜈蚣	ホイ–ガ	Whirlipede	节蜈蚣22级进化
122	大角蜈蚣	ペンドラ–	Scolipede	轮蜈蚣30级进化
123	塔本奈	タブンネ	Audino	6号路
124	图图犬	ド–ブル	Smeargle	7号路
125	毒斗蛙	グレッグル	Croagunk	7号路
126	凶斗蛙	ドクロッグ	Toxicroak	毒斗蛙37级进化
127	蓝绒鸭	コアルヒ–	Ducklett	7号路
128	湾天鹅	スワンナ	Swanna	蓝绒鸭35级进化
129	芳香鸟	シュシュプ	Spritzee	7号路（《Y》版限定）
130	芬芳鸟	フレフワン	Aromatisse	芳香鸟携带道具香囊（においぶくろ/Sachet）后进行通信交换
131	舔舔糖	ペロッパフ	Swirlix	7号路（《X》版限定）
132	舔舔奶糕	ペロリ–ム	Slurpuff	舔舔糖携带道具梦幻搅拌器（ホイップポップ/Whipped Dream）后进行通信交换
133	萤火虫	バルビ–ト	Volbeat	7号路
134	幻光虫	イルミ–ゼ	Illumise	7号路
135	弹跳草	ハネッコ	Hoppip	7号路
136	蹦蹦花	ポポッコ	Skiploom	弹跳草18级进化
137	跳跳棉	ワタッコ	Jumpluff	蹦蹦花27级进化
138	刚比兽	ゴンベ	Munchlax	卡比兽携带满腹熏香（まんぷくおこう/Full Incense）进化
139	卡比兽	カビゴン	Snorlax	剧情中可捕捉
140	音波怪	ゴニョニョ	Wishur	连地洞穴
141	爆音怪	ドゴ–ム	Loudred	音波怪20级进化
142	爆音王	バクオング	Exploud	爆音怪40级进化
143	瑜珈小子	アサナン	Meditite	连地洞穴
144	瑜珈战士	チャ–レム	Medicham	瑜珈小子37级进化
145	超音蝠	ズバット	Zubat	连地洞穴

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
146	大嘴蝠	ゴルバット	Golbat	超音蝠22级进化
147	叉字蝠	クロバット	Crobat	大嘴蝠亲密度提升后进化
148	牙龙宝宝	キバゴ	Axew	连地洞穴
149	剑牙龙	オノンド	Fraxure	牙龙宝宝38级进化
150	戟牙龙	オノノクス	Haxorus	剑牙龙48级进化

海岸图鉴（コ-スト カロス图鉴/Coastal Kalos）



编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
1	飘飘鬼	フワンテ	Drifloon	8号路
2	气球鬼	フワライド	Drifblim	飘飘鬼28级进化
3	功夫鼬	コジョフ–	Mienfoo	8号路
4	大师鼬	コジョンド	Mienshao	功夫鼬50级进化
5	利爪猫	ザングース	Zangoose	8号路
6	剑牙蛇	ハブネーク	Seviper	8号路
7	跳跳猪	バネブ–	Spoink	8号路
8	暴躁猪	ブ–ピッグ	Grumpig	跳跳猪32级进化
9	灾兽	アブソル	Absol	8号路
10	魔乌贼	マ–イ–カ	Inkay	蔚蓝湾、8号路
11	暴君乌贼	カラマネロ	Malamar	魔乌贼等级提升到30级或以上，提升等级时将3DS本体倒转过来就会进化
12	月亮石	ルナト–ン	Lunatone	光辉洞窟
13	太阳岩	ソルロック	Solrock	光辉洞窟
14	宝贝龙	タツベイ	Bagon	8号路
15	甲壳龙	コモル–	Shelgon	宝贝龙30级进化
16	血翼飞龙	ボ–マンダ	Salamence	甲壳龙50级进化
17	长翅鸥	キャモメ	Wingull	8号路、12号路、蔚蓝湾
18	大嘴鸥	ぺリッパ–	Pelipper	长翅鸥25级进化
19	傲骨燕	スバメ	Taillow	8号路
20	大王燕	オオスバメ	Swellow	傲骨燕22级进化
21	双生藤壶	カメテテ	Binacle	在8、12号路和青叶市的沙滩上用碎岩打碎岩石时会随机遭遇
22	藤壶勇士	カメノデス	Barbaracle	双生藤壶39级进化
23	寄岩蟹	イシズマイ	Dwebble	光辉洞窟（輝きの洞窟/Glittering Cave，碎岩后出现）
24	岩宫蟹	イワパレス	Crustle	寄岩蟹34级进化
25	玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool	8号路、12号路、蔚蓝湾
26	毒刺水母	ドククラゲ	Tentacruel	玛瑙水母30级进化
27	皮皮鲸	ホエルコ	Wailmer	8号路
28	鲸鱼王	ホエルオ–	Wailord	皮皮鲸40级进化
29	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	8号路、12号路、蔚蓝湾（蔚蓝湾/Azure Bay）垂钓
30	藻海马	クズモ–	Skrelp	在8号路、黄葵镇、青叶市的海边钓鱼获得（《Y》版限定）
31	藻海龙	ドラミドロ	Dragalge	藻海马48级进化
32	水枪虾	ウデッポウ	Clauncher	在8号路、黄葵镇、青叶市的海边钓鱼获得（《X》版限定）
33	重炮虾	ブロスタ–	Clawitzer	水枪虾37级进化
34	海星星	ヒトデマン	Staryu	8号路垂钓（《X》版限定）
35	宝石海星	スタ–ミ–	Starmie	8号路垂钓（《X》版限定）
36	长舌贝	シェルダ–	Shellder	8号路垂钓（《Y》版限定）
37	铁甲贝	パルシェン	Cloyster	8号路垂钓（《Y》版限定）
38	刺河豚	ハリ–セン	Qwilfish	8号路垂钓
39	墨海马	タッツ–	Horsea	在黄葵镇、青叶市的海边钓鱼后获得
40	海刺龙	シ–ドラ	Seadra	墨海马32级进化
41	刺龙王	キングドラ	Kingdra	海刺龙携带龙鳞（りゅうのウロコ/Dragon Scale）通信进化
42	古棘鱼	ジ–ランス	Relicanth	在黄葵镇、青叶市的海边钓鱼后获得
43	沙鳄鱼	メグロコ	Sandile	9号路
44	痞鳄鱼	ワルビル	Krokorok	沙鳄鱼29级进化
45	霸王鳄鱼	ワルビアル	Krookodile	痞鳄鱼40级进化
46	发电蜥	エリキテル	Helioptile	9号路
47	电蜥龙	エレザ–ド	Heliolisk	发电蜥使用道具太阳石（たいようのいし/Sun Stone）进化
48	沙河马	ヒポポタス	Hippopotas	9号路
49	巨嘴河马	カバルドン	Hippowdon	沙河马34级进化
50	铁甲犀牛	サイホ–ン	Rhyhorn	光辉洞窟
51	铁甲暴龙	サイドン	Rhydon	铁甲犀牛42级进化

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
52	战车暴龙	ドサイドン	Rhyperior	铁甲暴龙携带盔甲（プロテクタ–/Protector）时通信进化
53	大岩蛇	イワ–ク	Onix	光辉洞窟
54	大钢蛇	ハガネ–ル	Steelix	大岩蛇携带金属外衣（メタルコ–ト/Metal Coat）通信进化
55	毛球蝠	コロモリ	Woobat	光辉洞窟、映身洞窟
56	爱心蝠	ココロモリ	Swoobat	毛球蝠亲密度进化
57	腕力	ワンリキ–	Machop	光辉洞窟
58	豪力	ゴ–リキ–	Machoke	腕力28级进化
59	怪力	カイリキ–	Machamp	豪力通信进化
60	卡拉卡拉	カラカラ	Cubone	光辉洞窟
61	嘎拉嘎拉	ガラガラ	Marowak	卡拉卡拉28级进化
62	袋龙	ガル–ラ	Kangaskhan	光辉洞窟
63	钢嘴娃娃	クチ–ト	Mawile	光辉洞窟
64	小暴龙	チゴラス	Tyrunt	剧情中选择颌骨化石（アゴのカセキ/Jaw Fossil）后，去化石研究所复原
65	暴龙王	ガチゴラス	Tyrantrum	小暴龙等级提升到39级或以上时白天会进化
66	冻土龙	アマルス	Amaura	剧情中选择帆棘化石（ヒレのカセキ/Sail Fossil）后，去化石研究所复原
67	极光龙	アマルルガ	Aurorus	冻土龙等级提升到39级或以上时夜晚会进化
68	化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	通关后在辉きの洞窟最深处碎岩获得秘密琥珀（ひみつのコハク/Old Amber）后，去化石研究所复原
69	铁刺种子	テッシ–ド	Ferroseed	光辉洞窟、映身洞窟
70	铁盘坚果	ナットレイ	Ferrothorn	铁刺种子40级进化
71	布鲁狗	ブル–	Snubbull	10号路
72	布鲁皇	グランブル	Grassnbull	布鲁狗23级进化
73	落雷兽	ラクライ	Electrike	10号路（《Y》版限定）
74	雷电兽	ライボルト	Manectric	落雷兽26级进化
75	恶魔猎犬	デルビル	Houndour	10号路（《X》版限定）
76	地狱猎犬	ヘルガ–	Houndoom	恶魔猎犬24级进化
77	伊布	イ–ブイ	Eevee	10号路
78	水精灵	シャワ–ズ	Vaporeon	伊布使用水之石（みずのいし/Water Stone）进化
79	雷精灵	サンダ–ス	Jolteon	伊布使用雷之石（かみなりのいし/Thunderstone）进化
80	火精灵	ブ–スタ–	Flareon	伊布使用炎之石（ほのおのいし/Fire Stone）进化
81	光精灵	エ–フィ	Espeon	伊布在白天亲密度提升时进化
82	月精灵	ブラッキ–	Umbreon	伊布在晚上亲密度提升时进化
83	叶精灵	リ–フィア	Leafeon	伊布在20号路迷幻森林有青苔的岩石附近升级进化
84	冰精灵	グレイシア	Glaceon	伊布在严寒大山洞内部冰块岩石附近升级进化
85	仙精灵	ニンフィア	Sylveon	使用下屏的口袋妖怪交流功能（ポケパルレ/Pokemon–Amie）将伊布的好感度提升到2以上，同时学会仙属性技能（正常升级就会学会），升级后进化
86	电飞鼠	エモンガ	Emolga	10号路
87	洋洋蜻蜓	ヤンヤンマ	Yanma	10号路
88	巨翅蜻蜓	メガヤンマ	Yanmega	洋洋蜻蜓在学会原始力量（げんしのちから/AncientPower）的情况下升级进化
89	摔角鹰	ルチャブル	Hawlucha	10号路
90	辛波拉	シンボラ–	Sigilyph	10号路
91	鬼护卫	ゴビット	Golett	10号路
92	鬼重甲	ゴル–グ	Golurk	鬼护卫43级进化
93	磁鼻	ノズパス	Nosepass	10号路
94	大磁鼻	ダイノ–ズ	Probopass	磁鼻在13号路升级进化
95	幕下力士	マクノシタ	Makuhita	超力张手生蛋后获得
96	超力张手	ハリテヤマ	Hariteyama	11号路。幕下力士24级进化
97	纳伽奇	ナゲキ	Throh	11号路（《Y》版限定）
98	达伽奇	ダゲキ	Sawk	11号路（《X》版限定）
99	胖胖翁	ムックル	Starly	11号路
100	大胖翁	ムクバ–ド	Staravia	11号路。胖胖翁14级进化
101	惊目翁	ムクホ–ク	Staraptor	大胖翁34级进化
102	毒鼬	スカンプ–	Stunky	11号路
103	暴鼬	スカタンク	Skuntank	毒鼬34级进化
104	尼多兰	ニドラン♀	Nidoran Female	11号路
105	尼多娜	ニドリ–ナ	Nidorina	11号路。尼多兰16级进化
106	尼多后	ニドクイン	Nidoqueen	尼多娜使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
107	尼多郎	ニドラン♂	Nidoran Male	11号路
108	尼多利	ニドリ–ノ	Nidorino	11号路。尼多郎16级进化

口袋妖怪X·Y

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
109	尼多王	ニドキング	Nidoking	尼多利使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
110	天线鼠	デデンネ	Dedenne	11号路
111	祈福铃	リーシャン	Chingling	11号路、映身洞窟
112	风铃	チリーン	Chimecho	祈福铃夜间亲密度提升后进化
113	玛奈奈	マネネ	Mime	映身洞窟
114	吸盘魔偶	バリヤード	Mr. Mime	映身洞窟
115	细胞球	ユニラン	Solosis	映身洞窟
116	细胞团	ダブラン	Duosion	细胞球32级进化
117	细胞十字	ランクルス	Reuniclus	细胞团41级进化
118	小忍兽	ソーナノ	Wynaut	忍兽携带松熏香（のんきのおこう/のんきのおこう）后生蛋
119	忍兽	ソーナンス	Wobbuffet	映身洞窟
120	地滚岩	ダンゴロ	Roggenrola	映身洞窟
121	猎捕岩	ガントル	Boldore	地滚岩25级进化
122	盖亚岩	ギガイアス	Gigalith	猎捕岩通信进化
123	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	映身洞窟
124	仙钻石	メレシー	Carbink	映身洞窟
125	肯泰罗	ケンタロス	Tauros	12号路
126	罐奶牛	ミルタンク	Miltank	12号路
127	电绵羊	メリープ	Mareep	12号路
128	电气羊	モココ	Flaafy	电绵羊15级进化
129	电龙	デンリュウ	Ampharoe	电气羊30级进化
130	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	12号路（《X》版限定）
131	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	12号路（《Y》版限定）
132	电松鼠	パチリス	Pachirisu	12号路
133	呆呆兽	ヤドン	Slowpoke	12号路、蔚蓝湾
134	呆河马	ヤドラン	Slowbro	呆呆兽37级进化
135	呆呆王	ヤドキング	Slowking	呆呆兽携带王者之证（おうじゃのしるし/King'Rock）通信进化
136	蛋蛋	タマタマ	Exeggcute	12号路、蔚蓝湾
137	椰蛋树	ナッシー	Exeggutor	蛋蛋使用叶之石（リーフのいし/Leaf Stone）进化
138	音符鹦鹉	ペラップ	Chatot	12号路、蔚蓝湾
139	小球飞鱼	タマンタ	Mantyke	12号路、纱罗市、蔚蓝湾
140	巨翅飞鱼	マンタイン	Mantine	小球飞鱼在队伍里有水枪鱼的情况下升级进化
141	珍珠贝	パールル	Clamperl	12号路垂钓
142	猎斑鳗	ハンテール	Huntail	珍珠贝携带深海之牙通信进化
143	樱花鳗	サクラビス	Gorebyss	珍珠贝携带深海之鳞通信进化
144	水枪鱼	テッポウオ	Remoraid	12号路、纱罗市、蔚蓝湾
145	桶章鱼	オクタン	Octillery	水枪鱼25级进化
146	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	12号路垂钓
147	双灯鱼	チョンチー	Chinchou	纱罗市、蔚蓝湾（アズール湾/Azure Bay）垂钓
148	大灯鱼	ランターン	Lanturn	双灯鱼27级进化。纱罗市、蔚蓝湾（アズール湾/Azure Bay）垂钓
149	翻车鱼	ママンボウ	Alomomola	纱罗市、蔚蓝湾（アズール湾/Azure Bay）垂钓
150	乘龙	ラプラス	Lapras	剧情可获得一只。12号路、蔚蓝湾
151	急冻鸟	フリーザー	Articuno	通关后神兽，遭遇11次后在海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）战斗收服，一次游戏只能加入一只
152	闪电鸟	サンダー	Zapdos	通关后神兽，遭遇11次后在海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）战斗收服，一次游戏只能加入一只
153	火焰鸟	ファイヤー	Moltres	通关后神兽，遭遇11次后在海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）战斗收服，一次游戏只能加入一只

山岳图鉴（マウンテンカロス图鉴/Mountain Kalos）

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
1	地鼠	ディグダ	Diglett	三地鼠生蛋后获得
2	三地鼠	ダグトリオ	Dugtrio	13号路。地鼠26级进化
3	大颚蚁	ナックラー	Trapinch	13号路
4	沙漠蜻蜓	ビブラーバ	Vibrava	大颚蚁35级进化
5	沙漠飞龙	フライゴン	Flygon	沙漠蜻蜓45级进化
6	宝贝鲨龙	フカマル	Gible	13号路
7	利齿鲨龙	ガバイト	Gabite	宝贝鲨龙24级进化

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
8	叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	利齿鲨龙48级进化
9	小拳石	イシツブテ	Geodude	终端洞窟
10	隆隆石	ゴローン	Graveler	18号路、终端洞窟、冠军之路。小拳石28级进化
11	隆隆岩	ゴローニャ	Golem	隆隆石通信进化
12	熔岩蛞蝓	マグマッグ	Slugma	13号路碎岩后出现
13	熔岩蜗牛	マグカルゴ	Magcargo	熔岩蛞蝓38级进化
14	壶壶龟	ツボツボ	Shuckle	18号路、终端洞窟、冠军之路碎岩后出现
15	毒尾蝎	スコルピ	Skorupi	14、15、16号路
16	毒龙蝎	ドラピオン	Drapion	19号路。毒尾蝎40级时候进化
17	乌帕	ウパー	Wooper	沼王生蛋后获得
18	沼王	ヌオー	Quagsire	14、19号路。乌帕20级进化
19	粘滑龙	ヌメラ	Goomy	14号路
20	蜗滑龙	ヌメイル	Sliggoo	粘滑龙40级进化
21	软滑龙	ヌメルゴン	Goodra	蜗滑龙等级提升到50或以上时，在下雨场景会进化
22	步甲虫	カブルモ	Karrablast	14号路、19号路
23	铁骑虫	シュバルゴ	Escavalier	步甲虫和铁盔虫通信交换时进化
24	铁盔虫	チョボマキ	Shelmet	14号路、19号路
25	疾风虫	アギルダー	Accelgor	步甲虫和铁盔虫通信交换时进化
26	喇叭芽	マダツボミ	Bellsprout	14号路
27	口呆花	ウツドン	Weepinbell	14号路、16号路、19号路。喇叭芽21级进化
28	大食花	ウツボット	Victreebel	口呆花使用叶之石（リーフのいし/Leaf Stone）进化
29	猎牙草	マスキッパ	Carnivine	14号路、19号路
30	鬼斯	ゴース	Gastly	鬼斯通生蛋后获得
31	鬼斯通	ゴースト	Haunter	14号路、19号路、严寒大山洞、冠军之路
32	耿鬼	ゲンガー	Gengar	鬼斯通通信交换后进化
33	蚊香蝌蚪	ニョロモ	Poliwag	14、15、16、19、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路
34	蚊香蛙	ニョロゾ	Poliwhirl	14、15、16、19、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路
35	快泳蛙	ニョロボン	Poliwrath	蚊香蛙使用水之石（みずのいし/Water Stone）进化
36	蚊香王	ニョロトノ	Politoed	蚊香蛙携带王者之证（おうじゃのしるし/King'Rock）通信进化
37	阿柏蛇	アーボ	Ekans	14号路
38	阿柏怪	アーボック	Arbok	19号路。阿柏蛇22级时候进化
39	电鲶鱼	マッギョ	Stunfisk	14号路、19号路
40	泥鳅	ドジョッチ	Barboatch	14号路、19号路垂钓
41	地豚	ナマズン	Whiscash	14号路、19号路垂钓。泥鳅30级进化
42	骗骗猫	チョロネコ	Purrloin	金钱猫生蛋后获得
43	金钱猫	レパルダス	Liepard	15号路（《Y》版限定）
44	土狼犬	ポチエナ	Poochyena	大狼犬生蛋后获得
45	大狼犬	グラエナ	Mightyena	15号路（《X》版限定）
46	眺望鼠	ミネズミ	Patrat	警戒鼠生蛋后获得
47	警戒鼠	ミルホッグ	Watchog	15号路
48	手刀兵士	コマタナ	Pawniard	15号路、荒废旅馆
49	手刀超人	キリキザン	Bisharp	手刀兵士52级进化
50	仙灵钥匙	クレッフィ	Klefki	15号路、16号路、荒废旅馆
51	御乌鸦	ドンカラス	Honchkrow	15号路、16号路
52	暗黑乌鸦	ヤミカラス	Murkrow	御乌鸦用道具暗之石（やみのいし/Dusk Stone）进化
53	投球菇	タマゲタケ	Foongus	15、16、20号路、口袋妖怪村
54	球桶菇	モロバレル	Amoonguss	20号路、口袋妖怪村。投球菇39级进化
55	荷叶蛙	ハスボー	Lotad	荷叶怪生蛋后获得
56	荷叶怪	ハスブレロ	Lombre	15、16、21号路、连理镇、口袋妖怪村、冠军之路
57	莲蓬怪	ルンパッパ	Ludicolo	荷叶怪使用水之石（みずのいし/Water Stone）进化
58	叉尾鼬	ブイゼル	Buizel	浮船鼬生蛋后获得
59	浮船鼬	フローゼル	Floatzel	15、16、21号路、连理镇、口袋妖怪村、冠军之路
60	巴斯鱼	バスラオ	Basculin	15、16、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路
61	树根鬼	ボクレー	Phantump	16号路
62	亡灵树	オーロット	Trevenant	树根鬼通信交换进化
63	小鬼南瓜	バケッチャ	Pumpkaboo	16号路
64	度魂南瓜	パンプジン	Gourgeist	小鬼南瓜通信交换进化
65	烛灯鬼	ヒトモシ	Litwick	荒废旅馆
66	油灯鬼	ランプラー	Lampent	烛灯鬼41级进化

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
67	吊灯鬼	シャンデラ	Chandelure	油灯鬼使用暗之石（やみのいし/Dusk Stone）进化
68	电鬼	ロトム	Rotom	周二荒废旅馆的垃圾桶内随机出现，只有一只
69	小磁怪	コイル	Magnemite	三合一磁怪生蛋后获得
70	三合一磁怪	レアコイル	Magneton	荒废旅馆
71	UFO磁怪	ジバコイル	Magnezone	三合一磁怪在13号路升级进化
72	雷电球	ビリリダマ	Voltorb	顽皮弹生蛋后获得
73	顽皮弹	マルマイン	Electrode	荒废旅馆
74	废袋怪	ヤブクロン	Trubbish	调查荒废旅馆的垃圾箱
75	废箱怪	ダストダス	Garbodor	调查荒废旅馆、口袋妖怪村的垃圾箱
76	小猪怪	ウリムー	Swinub	长毛猪生蛋后获得
77	长毛猪	イノムー	Piloswine	严寒大山洞
78	猛犸猪	マンムー	Mamoswine	长毛猪习得原始力量（げんしのちから/AncientPower）后升级进化
79	冰笋兽	カチコール	Bergmite	严寒大山洞
80	冰船兽	クレベース	Avalugg	冰笋兽37级进化
81	雪熊宝宝	クマシュン	Cubchoo	严寒大山洞
82	冰须熊	ツンベアー	Beartic	严寒大山洞
83	迷唇娃	ムチュール	Smoochum	严寒大山洞
84	红唇姐	ルージュラ	Jynx	严寒大山洞
85	香冰娃娃	バニプッチ	Vanillite	严寒大山洞
86	甜筒娃娃	バニリッチ	Vanillish	香冰娃娃35级进化
87	双子甜筒	バイバニラ	Vanilluxe	甜筒娃娃47级进化
88	雪松人	ユキカブリ	Snover	17号路
89	雪巨人	ユキノオー	Abomasnow	17号路。雪松人40级进化
90	圣诞企鹅	デリバード	Delibird	17号路
91	狃拉	ニューラ	Sneasel	17号路
92	玛狃拉	マニューラ	Weavile	狃拉携带锐利之爪后夜晚升级进化
93	挟木小子	ドッコラー	Timburr	擎钢力士生蛋后获得
94	擎钢力士	ドテッコツ	Gurdurr	18号路、冠军之路
95	双柱力王	ローブシン	Conkeldurr	擎钢力士通信交换进化
96	火炭龟	コータス	Torkoal	18号路
97	穿山鼠	サンド	Sandshrew	穿山王生蛋后获得
98	穿山王	サンドパン	Sandslash	18号路、终端洞窟
99	小哥特拉	ココドラ	Aron	终端洞窟（《X》版限定）
100	哥特拉兽	コドラ	Lairon	18号路、终端洞窟（《X》版限定）
101	哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	哥特拉兽42级进化
102	幼甲兽	ヨーギラス	Larvitar	终端洞窟（《Y》版限定）
103	蛹甲兽	サナギラス	Pupitar	18号路、终端洞窟（《Y》版限定）
104	巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	蛹甲兽55级进化
105	火犰狳	クイタラン	Heatmor	18号路
106	铁壳蚁	アイアント	Durant	18号路、终端洞窟
107	绿蜘蛛	イトマル	Spinarak	凶蜘蛛生蛋后获得
108	凶蜘蛛	アリアドス	Ariados	终端洞窟、冠军之路
109	烈雀	オニスズメ	Spearow	大嘴雀生蛋后获得
110	大嘴雀	オニドリル	Fearow	冠军之路（外圈的黑影）
111	弗里基奥	フリージオ	Cryogonal	严寒大山洞
112	盔甲鸟	エアームド	Skarmory	冠军之路（外圈的黑影）
113	音波蝠	オンバット	Noibat	终端洞窟、冠军之路
114	音波飞龙	オンバーン	Noivern	音波蝠48级进化
115	飞蝎	グライガー	Gligar	19号路
116	蝠蝎	グライオン	Gliscor	飞蝎携带锐利之牙（するどいキバ/Razor Fang）后夜晚升级进化
117	咕咕	ホーホー	Hoothoot	夜鹰生蛋后获得
118	夜鹰	ヨルノズク	Noctowl	20号路、口袋妖怪村
119	宝宝丁	ププリン	Igglybuff	胖丁生蛋后获得
120	胖丁	プリン	Jigglypuff	20号路、口袋妖怪村
121	胖可丁	プクリン	Wigglytuff	胖丁使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
122	怨影娃娃	カゲボウズ	Shuppet	诅咒娃娃生蛋后获得
123	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	口袋妖怪村的垃圾桶随机出现（周四限定）
124	佐罗亚	ゾロア	Zorua	佐罗亚克生蛋后获得
125	佐罗亚克	ゾロアーク	Zoroark	20号路、口袋妖怪村
126	哥特姆	ゴチム	Gothita	哥特米尔生蛋后获得
127	哥特米尔	ゴチミル	Gothorita	20号路、口袋妖怪村

编号	精灵	日文名	英文名	入手方法
128	哥特塞尔	ゴチルゼル	Gothitelle	哥特米尔41级进化
129	哭啼树	ウソハチ	Bonsly	胡说树携带岩石熏香（がんせきおこう/Rock Incense）生蛋后获得
130	胡说树	ウソッキー	Sudowoodo	20号路（群战时出现）
131	圈圈熊	パッチール	Spinda	21号路
132	可爱熊	ヒメグマ	Teddiursa	威力熊生蛋后获得
133	威力熊	リングマ	Ursaring	21号路
134	大舌头	ベロリンガ	Lickitung	冠军之路
135	长舌头	ベロベルト	Lickilicky	大舌头习得滚动（ころがる/Rollout）后升级进化
136	飞天螳螂	ストライク	Scyther	21号路
137	铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	铁甲螳螂携带金属外衣（メタルコート/Metal Coat）后通信进化
138	百变怪	メタモン	Ditto	口袋妖怪村
139	青绵鸟	チルット	Swablu	21号路
140	云翅龙	チルタリス	Altaria	21号路
141	棘飞龙	クリムガン	Druddigon	冠军之路
142	小角龙	モノズ	Deino	双头龙生蛋后获得
143	双头龙	ジヘッド	Zweilous	冠军之路
144	三颜龙	サザンドラ	Hydreigon	双头龙64级后进化
145	迷你龙	ミニリュウ	Dratini	21号路垂钓
146	哈克龙	ハクリュー	Dragonair	21号路垂钓
147	快龙	カイリュー	Dragonite	哈克龙55级进化
148	泽尼亚斯	ゼルネアス	Xerneas	剧情捕捉（《X》版限定）
149	伊维塔尔	イベルタル	Yveltal	剧情捕捉（《Y》版限定）
150	基加迪	ジガルデ	Zygarde	终端洞窟最深部
151	超梦	ミュウツー	Mewtwo	通关后来到口袋妖怪村上方洞穴最深处



《口袋妖怪 X・Y》全技能介绍

这部分我们来说技能，以属性划分，属性下以日文假名为序，同样是中文、日文、英文对照，并且有各方面的参数及效果的介绍。



冰（こおり、ICE）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
冰	冰球	アイスボール	Ice Ball	30	90	20	物理	单体选择	不受控制连续攻击5回合，每次命中后威力倍增
冰	冰雹	あられ	Hail	—	—	10	变化	全场	5回合内使全场变成冰雹天气
冰	极光光线	オーロラビーム	Aurora Beam	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级物攻
冰	黑雾	くろいきり	Haze	—	—	30	变化	全场	使全场精灵的能力变化等级归零
冰	冰之吐息	こおりのいぶき	Frost Breath	60	90	10	特殊	单体选择	100%几率打出会心一击
冰	冰之牙	こおりのキバ	Ice Fang	65	95	15	物理	单体选择	10%几率使目标冰冻，10%几率使目标害怕
冰	冰飞石	こおりのつぶて	Ice Shard	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
冰	冻结之风	こごえるかぜ	Icy Wind	55	95	15	特殊	敌方全场	100%几率使目标降低1级速度
冰	冰天雪地	こごえるせかい	Glaciate	65	95	10	特殊	敌方全场	100%几率使目标降低1级速度
冰	细雪	こなゆき	Powder Snow	40	100	25	特殊	敌方全场	10%几率使目标冰冻
冰	黄金核融	コールドフレア	Ice Burn	140	90	5	特殊	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标烧伤

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
冰	白雾	しろいきり	Mist	—	—	30	变化	己方全场	在5回合内使己方全场精灵的能力等级不会被敌方降低
冰	绝对零度	ぜったいれいど	Sheer Cold	—	—	5	特殊	单体选择	命中率为（30+使用者等级—目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态
冰	冰棱坠落	つららおとし	Icicle Crash	85	90	10	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
冰	冰柱针	つららばり	Icicle Spear	25	100	30	物理	单体选择	2～5次连续攻击
冰	暴风雪	ふぶき	Blizzard	110	70	5	特殊	敌方全场	10%几率使目标冰冻，在冰雹天气中命中率变为必中
冰	冻干	フリ–ズドライ	Freeze–Dry	70	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标冰冻，对水系有2倍克制效果
冰	冰点电压	フリ–ズボルト	Freeze Shock	140	90	5	物理	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标麻痹
冰	雪崩	ゆきなだれ	Avalanche	60	100	10	物理	单体选择	优先度–4，若本回合攻击前受到来自目标的伤害，则威力加倍
冰	冷冻拳	れいとうパンチ	Ice Punch	75	100	10	物理	单体选择	10%几率使目标冰冻
冰	冷冻光线	れいとうビ–ム	Ice Beam	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标冰冻

草（くさ、GRASS）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
草	芳香疗法	アロマセラピ–	Aromatherapy	—	—	5	变化	单体选择	使己方场上和队伍中的所有精灵都解除异常状态（濒死状态除外）
草	木锤	ウッドハンマ–	Wood Hammer	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3
草	木角	ウッドホ–ン	Horn Leech	75	100	10	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	能量球	エナジ–ボ–ル	Energy Ball	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防
草	亿万吸取	ギガドレイン	Giga Drain	75	100	10	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	蘑菇孢子	キノコのほうし	Spore	—	100	15	变化	单体选择	使目标睡眠
草	草之誓言	くさのちかい	Grass Pledge	80	100	10	特殊	单体选择	与火之誓言或水之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果
草	草笛	くさぶえ	Grasswhistle	—	55	15	变化	单体选择	使目标睡眠，声音技
草	草绳	くさむすび	Grass Knot	—	100	20	特殊	单体选择	威力由目标的体重高低而变化
草	草之领域	グラスフィ–ルド	Grassy Terrain	—	—	10	变化	全场	5回合内，使与地面接触的精灵每回合回复1/16最大HP且草系技能威力为1.5倍
草	草旋风	グラスミキサ–	Leaf Tornado	65	90	10	特殊	单体选择	50%几率使目标降低1级命中
草	光合作用	こうごうせい	Synthesis	—	—	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
草	棉花防御	コットンガ–ド	Cotton Guard	—	—	10	变化	自身	提升3级物防
草	种子核融	シ–ドフレア	Seed Flare	120	85	5	特殊	单体选择	40%几率使目标降低2级特防
草	麻痹粉	しびれごな	Stun Spore	—	75	30	变化	单体选择	使目标麻痹
草	吸取	すいとる	Absorb	20	100	25	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	太阳光线	ソ–ラ–ビ–ム	Solarbeam	120	100	10	特殊	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，在晴天天气中不需要蓄力，在雨天、沙尘暴和冰雹天气中威力减半
草	种子爆弹	タネばくだん	Seed Bomb	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
草	种子机枪	タネマシンガン	Bullet Seed	25	100	30	物理	单体选择	2～5次连续攻击
草	蔓藤鞭	つるのムチ	Vine Whip	35	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
草	烦恼种子	なやみのタネ	Worry Seed	—	100	10	变化	单体选择	使目标的特性变为失眠，对部分特性无效
草	针刺臂膀	ニードルアーム	Needle Arm	60	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
草	针刺防御	ニードルガード	Spiky Shield	—	—	10	变化	自身	优先度+4，使自身不受技能攻击，当对手进行接触攻击时还会受到1/8最大HP的伤害
草	催眠粉	ねむりごな	Sleep Powder	—	75	15	变化	单体选择	使目标睡眠
草	扎根	ねをはる	Ingrain	—	—	20	变化	自身	每回合结束时回复最大HP的1/16，但无法主动交换下场，也不受强制交换的效果影响
草	飞叶快刀	はっぱカッター	Razor Leaf	55	95	25	物理	单体选择	容易打出会心一击
草	硬化植物	ハードプラント	Frenzy Plant	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
草	花瓣之舞	はなびらのまい	Petal Dance	120	100	10	特殊	随机指定敌方单体	连续攻击2～3回合，之后使用者会处于混乱状态
草	花雪	はなふぶき	Petal Blizzard	90	100	15	物理	除自身外全场	无特殊效果
草	猛力鞭挞	パワーウィップ	Power Whip	120	85	10	物理	单体选择	无特殊效果
草	魔叶斩	マジカルリーフ	Magical Leaf	60	—	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
草	百万吸取	メガドレイン	Mega Drain	40	100	15	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	森之诅咒	もりののろい	Forest's Curse	—	100	20	变化	单体选择	为目标添加一个草系属性
草	寄生种子	やどりぎのタネ	Leech Seed	—	90	10	变化	单体选择	每回合结束时吸取目标最大HP的1/8，对草系精灵无效
草	绿叶风暴	リーフストーム	Leaf Storm	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标后使自身降低2级特攻
草	刃叶斩	リーフブレード	Leaf Blade	90	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
草	棉花孢子	わたほうし	Cotton Spore	—	100	40	变化	单体选择	使目标降低2级速度

超能（エスパー、PSYCHC）



属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	援助力量	アシストパワー	Stored Power	20	100	10	特殊	单体选择	使用者每项提升的能力等级会增加该技能20点威力，威力上限860
超能	治愈之愿	いやしのねがい	Healing Wish	—	—	10	变化	自身	使用者进入濒死状态，但使替换上场的精灵回复满HP并解除异常状态，濒死状态除外
超能	治愈波动	いやしのはどう	Heal Pulse	—	—	10	变化	单体选择	使目标回复最大HP的1/2
超能	回复封印	かいふくふうじ	Heal Block	—	100	15	变化	单体选择	5回合内使目标无法使用回复技能，且回复效果无效
超能	防御分享	ガードシエア	Guard Split	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标的物防和特防能力值分别相加后再平分
超能	防御交换	ガードスワップ	Guard Swap	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换物防和特防的能力等级
超能	高速移动	こうそくいどう	Agility	—	—	30	变化	自身	提升2级速度
超能	宇宙能量	コスモパワー	Cosmic Power	—	—	20	变化	自身	提升1级物防和特防
超能	精神光线	サイケこうせん	Psybeam	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
超能	精神波动	サイコウエーブ	Psywave	—	100	15	特殊	单体选择	造成使用者等级×（0.5～1.5）点伤害
超能	精神切割	サイコカッター	Psycho Cut	70	100	20	物理	单体选择	容易打出会心一击
超能	精神干扰	サイコキネシス	Psychic	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防
超能	精神转移	サイコシフト	Psycho Shift	—	90	10	变化	单体选择	将使用者的异常状态转移给目标

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	精神冲击	サイコショック	Psyshock	80	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防代替特防来计算伤害
超能	精神增压	サイコブ–スト	Psycho Boost	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标后使自身降低2级特攻
超能	精神崩坏	サイコブレイク	Psystrike	100	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防代替特防来计算伤害
超能	位置转换	サイドチェンジ	Ally Switch	—	—	15	变化	自身	优先度+1，使用者与队友交换所在位置，三打中只能在两侧位置与另一侧队友换位，在中间位置时使用该技能会失败
超能	催眠术	さいみんじゅつ	Hypnosis	—	60	20	变化	单体选择	使目标睡眠
超能	思念头槌	しねんのずつき	Zen Headbutt	80	90	15	物理	单体选择	20%几率使目标害怕
超能	重力场	じゅうりょく	Gravity	—	—	5	变化	全场	5回合内使地系技能以及撒菱、毒菱对飞行系、浮游特性以及电磁浮游状态的精灵有效，且所有精灵的命中率提升60%
超能	同调噪音	シンクロノイズ	Synchronoise	120	100	15	特殊	除自身外全场	对全场与自身属性相同的精灵造成伤害，若使用者为双属性时，目标与任一属性相同即可
超能	神通力	じんつうりき	Extrasensory	80	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标害怕，对变小状态的目标伤害加倍
超能	特性交换	スキルスワップ	Skill Swap	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换特性，对部分特性无效
超能	折弯匙子	スプ–ンまげ	Kinesis	—	80	15	变化	单体选择	使目标降低1级命中
超能	心电感应	テレキネシス	Telekinesis	—	—	15	变化	单体选择	3回合内，使目标所受的所有技能都必定命中（一击必杀技除外），对地鼠、三地鼠以及携带黑铁球的精灵无效，对躲藏的目标无效
超能	瞬间移动	テレポ–ト	Teleport	—	—	20	变化	自身	能从与野生精灵的战斗中逃走，训练员战以及通信对战中无效，在冒险中使用可回到最近到达的精灵中心
超能	戏法	トリック	Trick	—	100	10	变化	单体选择	使用者与目标交换道具，对某些特殊道具无效
超能	欺骗空间	トリックル–ム	Trick Room	—	—	5	变化	全场	优先度–7，5回合内使速度低的精灵先行动，不改变技能优先度，再次使用时则解除效果
超能	超级健忘	ドわすれ	Amnesia	—	—	20	变化	单体选择	提升2级特防
超能	换装	なりきり	Role Play	—	—	10	变化	单体选择	使用者的特性变为和目标一致，对部分特性无效
超能	睡眠	ねむる	Rest	—	—	10	变化	自身	HP回复至最大值，但下回合起会进入2回合的睡眠状态
超能	念力	ねんりき	Confusion	50	100	25	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
超能	心灵印记	ハ–トスタンプ	Heart Stamp	60	100	25	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
超能	心灵交换	ハ–トスワップ	Heart Swap	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换各项能力的能力等级
超能	栅栏	バリア–	Barrier	—	—	30	变化	自身	提升2级物防
超能	力量分享	パワ–シエア	Power Split	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标物攻和特攻能力值分别相加后再平分
超能	力量交换	パワ–スワップ	Power Swap	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换物攻和特攻的能力等级
超能	力量戏法	パワ–トリック	Power Trick	—	—	10	变化	自身	自身物攻和物防的能力值相互交换
超能	光之壁	ひかりのかべ	Light Screen	—	—	30	变化	己方全体	5回合内，使己方受到特攻技能攻击时的伤害降低1/2，双打和三打中降低1/3
超能	封印	ふういん	Imprison	—	—	10	变化	自身	自身所拥有的技能无法被敌方使用

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	魔装反射	マジックコート	Magic Coat	—	—	15	变化	自身	优先度+4，将所受到的变化类技能反弹给攻击者
超能	魔法空间	マジックルーム	Magic Room	—	—	10	变化	全场	5回合内使所有精灵的携带道具无法使用，再次使用时则解除效果，对某些特殊道具无效
超能	新月之舞	みかづきのまい	Lunar Dance	—	—	10	变化	自身	使用者进入濒死状态，但使替换上场的精灵回复满HP和所有技能的PP值，并解除异常状态（濒死状态除外）
超能	迷雾球	ミストボール	Mist Ball	70	100	5	特殊	单体选择	50%几率使目标降低1级特攻
超能	预知未来	みらいよち	Future Sight	120	100	10	特殊	单体选择	当前目标所在位置的精灵在2回合后将受到伤害
超能	奇迹之眼	ミラクルアイ	Miracle Eye	—	—	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且恶系的目标能够被超能系技能攻击
超能	镜面反射	ミラーコート	Mirror Coat	—	100	20	特殊	自身	优先度-5，在受到特殊攻击伤害后，对攻击者造成双倍伤害
超能	冥想	めいそう	Calm Mind	—	—	20	变化	自身	提升1级特攻和特防
超能	食梦	ゆめくい	Dream Eater	100	100	15	特殊	单体选择	只能攻击处于睡眠状态的目标，使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
超能	瑜珈之形	ヨガのポーズ	Meditate	—	—	40	变化	自身	提升1级物攻
超能	光栅净化	ラスターパージ	Luster Purge	70	100	5	特殊	单体选择	50%几率使目标降低1级特防
超能	反射盾	リフレクター	Reflect	—	—	20	变化	己方全体	5回合内，使己方受到物攻技能攻击时的伤害降低1/2，双打和三打中降低1/3
超能	神奇空间	ワンダールーム	Wonder Room	—	—	10	变化	全场	5回合内使所有精灵的物防和特防数值相互交换

虫（むし、BUG）



属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
虫	愤怒之粉	いかりのこな	Rage Powder	—	—	20	变化	自身	优先度+3，在双打和三打中，使用者在本回合内强制成为敌方的攻击对象
虫	吐丝	いとをはく	String Shot	—	95	40	变化	敌方全体	使目标降低2级速度
虫	回复命令	かいふくしれい	Heal Order	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
虫	吸血	きゅうけつ	Leech Life	20	100	15	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
虫	银色之风	ぎんいろのかぜ	Silver Wind	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
虫	蛛丝	クモのす	Spider Web	—	100	10	变化	单体选择	使用者在场时，目标不得交换下场，使用蜻蜓点水、伏特转换和接力棒则不受限制
虫	攻击命令	こうげきしれい	Attack Order	90	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
虫	信号光线	シグナルビーム	Signal Beam	75	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
虫	十字钳	シザークロス	X-Scissor	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
虫	双针	ダブルニードル	Twineedle	25	100	20	物理	单体选择	连续攻击2次，每次都有20%几率使目标中毒
虫	蝶舞	ちょうのまい	Quiver Dance	70	100	20	变化	自身	提升1级特攻、特防和速度
虫	凶针	とどめばり	Fell Stinger	30	100	25	物理	单体选择	击倒对手后，自身提升2级物攻
虫	蜻蜓点水	とんぼがえり	U-turn	70	100	20	物理	单体选择	命中目标后使用者交换下场，在禁止交换精灵的状态中依然可以交换下场
虫	粘网	ねばねばネット	Sticky Web	—	—	20	变化	敌方全场	使敌方精灵在交换上场时降低1级速度

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
虫	压路机	ハ-ド ロ-ラ-	Steamroller	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
虫	粉尘	ふんじん	Powder	—	100	20	变化	单体选择	优先度+1，使目标每次在使用火系技能时，自身受到1/4最大HP的伤害
虫	防御命令	ぼうぎょしれい	Defend Order	—	—	10	变化	自身	提升1级物防和特防
虫	萤火	ほたるび	Tail Glow	—	—	20	变化	自身	提升3级特攻
虫	虫灾	まとわりつく	Infestation	20	100	20	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
虫	飞弹针	ミサイルばり	Pin Missile	25	95	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击
虫	虫蛀	むしくい	Bug Bite	60	100	20	物理	单体选择	夺取目标携带的树果道具并发动其效果
虫	虫鸣	むしのさざめき	Bug Buzz	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防，声音技
虫	虫之抵抗	むしのていこう	Struggle Bug	30	100	20	特殊	敌方全体	100%几率使目标降低1级特攻
虫	百万角突	メガホ-ン	Megahorn	120	85	10	物理	单体选择	无特殊效果
虫	连续切	れんぞくぎり	Fury Cutter	40	95	20	物理	单体选择	上回合命中目标后，本回合继续使用时威力将倍增

地（じめん、GROUND）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
地	挖洞	あなをほる	Dig	80	100	10	物理	单体选择	先挖洞躲藏一回合，次回合进行攻击，在冒险中使用可从迷宫中返回入口
地	大地之怒	グランドフォ-ス	Land's Wrath	90	100	10	物理	敌方全场	无特殊效果
地	地震	じしん	Earthquake	100	100	10	物理	除自身外全场	对挖洞躲藏的目标伤害加倍
地	平整土地	じならし	Bulldoze	60	100	20	物理	除自身外全场	100%几率使目标降低1级速度
地	地裂	じわれ	Fissure	—	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级—目标等级）%，对挖洞躲藏的目标有效，命中后使目标立即进入濒死状态
地	泼沙	すなかけ	Sand-Attack	—	100	15	变化	单体选择	使目标降低1级命中
地	沙地狱	すなじごく	Sand Tomb	35	85	15	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
地	大地力量	だいちのちから	Earth Power	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防
地	耕种	たがやす	Rototiller	—	—	10	变化	全场	使草系精灵的提升1级物攻和特攻
地	飞钻	ドリルライナ-	Drill Run	80	95	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
地	玩泥	どろあそび	Mud Sport	—	—	15	变化	全场	5回合内使电系技能的伤害降低至1/3
地	泼泥	どろかけ	Mud-Slap	20	100	10	特殊	单体选择	100%几率使目标命中降低1级
地	泥巴爆弹	どろばくだん	Mud Bomb	65	85	10	特殊	单体选择	30%几率使目标命中降低1级
地	骨头击	ホネこんぼう	Bone Club	65	85	20	物理	单体选择	10%几率使目标害怕
地	骨回旋镖	ホネブ-メラン	Bonemerang	50	90	10	物理	单体选择	连续攻击2次
地	骨头闪	ボ-ンラッシュ	Bone Rush	25	90	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
地	撒菱	まきびし	Spikes	—	—	20	变化	敌方全体	使敌方精灵在交换上场时受到伤害，可以连续使用3次，伤害分别为1/8、1/6和1/4，飞行系和浮游特性的精灵不受影响
地	震级变化	マグニチュ-ド	Magnitude	—	100	30	物理	除自身外全场	威力由10～150不等，对挖洞躲藏的目标伤害加倍
地	泥浆喷射	マッドショット	Mud shot	55	95	15	特殊	单体选择	100%几率使目标速度降低1级



电（でんき、ELECTR）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
电	十万伏特	10まんボルト	Thunderbolt	90	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	电能领域	エレキフィ–ルド	Electric Terrain	—	—	10	变化	全场	5回合内，使与地面接触的精灵不会处于睡眠状态且电系技能威力为1.5倍
电	电网	エレキネット	Electroweb	55	95	15	特殊	敌方全体	100%几率使目标速度降低1级
电	电球	エレキボ–ル	Electro Ball	—	100	10	特殊	单体选择	使用者的速度比目标越高，该技能威力越大
电	怪异电波	かいでんぱ	Eerie Impulse	—	100	15	变化	单体选择	使目标降低2级特攻
电	雷电	かみなり	Thunder	120	70	10	特殊	单体选择	30%几率使目标麻痹，可击中在天空躲藏的目标，雨天天气中命中率变为必中，晴天时命中率变为50%
电	雷之牙	かみなりのキバ	Thunder Fang	65	85	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹，10%几率使目标害怕
电	雷电拳	かみなりパンチ	Thunder Punch	75	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	十字闪电	クロスサンダ–	Fusion Bolt	100	100	5	物理	单体选择	本回合若有其他精灵先使用过十字火焰，则十字闪电的威力加倍
电	充电	じゅうでん	Charge	—	—	20	变化	自身	提升1级特防，且使用者下回合使用的电系技能伤害加倍
电	电火花	スパ–ク	Spark	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
电	电气化	そうでん	Electrify	—	—	20	变化	单体选择	使目标在当回合内使用的技能变为电系
电	充电光束	チャ–ジビ–ム	Charge Beam	50	90	10	特殊	单体选择	70%几率使自身提升1级特攻
电	电磁震荡	でんきショック	Thundershock	40	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	电击波	でんげきは	Shock Wave	60	—	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
电	电磁波	でんじは	Thunder Wave	—	100	20	变化	单体选择	使目标麻痹，对地系精灵以及拥有能吸收电系攻击特性的精灵无效
电	电磁浮游	でんじふゆう	Magnet Rise	—	—	10	变化	自身	5回合内，使自身免疫地系攻击
电	电磁炮	でんじほう	Zap Cannon	120	50	5	特殊	单体选择	100%几率使目标麻痹
电	弧面充电	パラボラチャ–ジ	Parabolic Charge	50	100	20	特殊	全场	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
电	离子净化	プラズマシャワ–	Ion Deluge	—	—	25	变化	全场	优先度+1，使本回合的普通系攻击变为电系
电	放电	ほうでん	Discharge	80	100	15	特殊	除自身外全场	30%几率使目标麻痹
电	脸颊蹭蹭	ほっぺすりすり	Nuzzle	20	100	20	物理	单体选择	100%几率使目标麻痹
电	高压电击	ボルテッカ–	Volt Tackle	120	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹，使用者会受到目标所受伤害1/3的HP
电	变压	ボルトチエンジ	Volt Switch	70	100	20	特殊	单体选择	命中目标后使用者交换下场，在禁止交换精灵的状态中依然可以交换下场
电	雷击	らいげき	Bolt Strike	130	85	5	物理	单体选择	20%几率使目标麻痹
电	狂野雷电	ワイルドボルト	Wild Charge	90	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4

毒（どく、POISON）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
毒	酸性炸弹	アシッドボム	Acid Spray	40	100	20	特殊	单体选择	100%几率使目标降低2级特防
毒	胃液	いえき	Gastro Acid	—	100	10	变化	单体选择	使目标特性的效果消失，对部分特性无效
毒	净化之雾	クリアスモッグ	Clear Smog	50	—	15	特殊	单体选择	100%几率使目标的能力变化等级归零
毒	十字毒爪	クロスポイズン	Cross Poison	70	100	20	物理	单体选择	10%几率使目标中毒，容易打出会心一击
毒	饱嗝	ゲップ	Belch	120	90	10	特殊	单体选择	吃掉树果后才可以使用
毒	烟雾	スモッグ	Smog	30	70	20	特殊	单体选择	40%几率使目标中毒
毒	尘埃喷射	ダストシュート	Gunk Shot	120	80	5	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	毒烟	どくガス	Poison Gas	—	90	40	变化	敌方全体	使目标中毒
毒	毒突	どくづき	Poison Jab	80	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	剧毒	どくどく	Toxic	—	90	10	变化	单体选择	使目标中剧毒，首回合损失最大HP的1/16，每回合损失多损失最大HP的1/16，交换下场后伤害重新计算，由毒系精灵使用时必定命中，无视目标的躲藏效果
毒	剧毒之牙	どくどくのキバ	Poison Fang	50	100	15	物理	单体选择	50%几率使目标中剧毒
毒	毒粉	どくのこな	Poisonpowder	—	75	35	变化	单体选择	使目标中毒
毒	毒针	どくばり	Poison Sting	15	100	30	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	毒菱	どくびし	Toxic Spikes	—	—	20	变化	敌方全体	使敌方精灵在交换上场时中毒，可连续使用2次，
毒	蛇盘	とぐろをまく	Coil	—	—	20	变化	自身	提升1级物攻、物防和命中
毒	溶化	とける	Acid Armor	—	—	20	变化	自身	提升2级物防
毒	淤泥波动	ヘドロウエ-ブ	Sludge Wave	95	100	10	特殊	除自身外全场	10%几率使目标中毒
毒	淤泥攻击	ヘドロこうげき	Sludge	65	100	20	特殊	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	淤泥爆弹	ヘドロばくだん	Sludge Bomb	90	100	10	特殊	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	毒液冲击	ベノムショック	Venoshock	65	100	10	特殊	单体选择	对中毒状态的目标伤害加倍
毒	毒液陷阱	ベノムトラップ	Venom Drench	—	100	20	变化	敌方全场	使中毒状态的目标降低1级特攻和速度
毒	毒尾	ポイズンテ-ル	Poison Tail	50	100	25	物理	单体选择	10%几率使目标中毒，容易打出会心一击
毒	溶解液	ようかいえき	Acid	40	100	30	特殊	敌方全场	10%几率使目标降低1级特防

恶（あく、DARK）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
恶	恶之波动	あくのはどう	Dark Pulse	80	100	15	特殊	单体选择	20%几率使目标害怕
恶	欺诈	イカサマ	Poul Play	95	100	15	物理	单体选择	以目标的物攻而不是使用者的物攻来计算伤害
恶	寻衅	いちゃもん	Torment	—	100	15	变化	单体选择	使目标不能选择上回合已经使用过的技能
恶	假哭	うそなき	Fake Tears	—	100	20	变化	单体选择	使目标降低2级特防
恶	追击	おいうち	Pursuit	40	100	20	物理	单体选择	能够命中本回合交换下场的目标，且威力加倍
恶	临别礼物	おきみやげ	Memento	—	100	10	变化	单体选择	使用者进入濒死状态，但使目标物攻和特攻降低2级
恶	惩罚	おしおき	Punishment	60	100	5	物理	单体选择	目标每项提升的能力等级会增加该技能20点威力，威力上限200
恶	煽动	おだてる	Flatter	—	100	15	变化	单体选择	使目标提升1级特攻并混乱
恶	咬碎	かみくだく	Crunch	80	100	15	物理	单体选择	20%几率使目标降低1级物防
恶	齿突	かみつく	Bite	60	100	25	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
恶	垫后	さきおくり	Quash	—	100	15	变化	单体选择	使目标无视速度先后顺序，在本回合中最后行动

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
恶	扣押	さしおさえ	Embargo	—	100	15	变化	单体选择	5回合内使目标的携带道具无效，在训练员战中训练员不得对目标使用道具
恶	报复	しっぺがえし	Payback	50	100	10	物理	单体选择	比目标后行动时威力加倍（目标交换下场除外）
恶	告别台词	すてゼリフ	Parting Shot	—	100	20	变化	单体选择	使目标降低1级物攻和特攻，并交换下场，声音技
恶	替换	すりかえ	Switcheroo	—	100	10	变化	单体选择	使用者与目标交换道具，对某些特殊道具无效
恶	黑洞	ダ–クホ–ル	Dark Void	—	80	10	变化	敌方全体	使目标睡眠
恶	暗算	だましうち	Faint Attack	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
恶	落井下石	ダメおし	Assurance	60	100	10	物理	单体选择	在攻击前若目标已经受到伤害则威力加倍
恶	挑拨	ちょうはつ	Taunt	—	100	20	变化	单体选择	使目标在3回合内不得使用变化类技能
恶	试刀	つじぎり	Night Slash	70	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
恶	磨爪	つめとぎ	Hone Claws	—	—	15	变化	自身	提升1级物攻和命中
恶	盗窃	どろぼう	Thief	60	100	10	物理	单体选择	在没有携带道具时，可以夺取目标的携带道具，对某些特殊道具无效
恶	暗夜爆破	ナイトバ–スト	Night Daze	85	95	10	特殊	单体选择	40%几率使目标命中降低1级
恶	投掷	なげつける	Fling	—	100	10	物理	单体选择	技能威力与附加效果随携带道具的种类变化，附加效果的几率为100%，使用后失去携带道具
恶	叫嚣	バ–クアウト	Snarl	55	85	15	特殊	敌方全体	100%几率使目标特攻降低1级，声音技
恶	打落	はたきおとす	Knock Off	65	100	20	物理	单体选择	当目标携带道具时使目标失去携带道具，且伤害提高至1.5倍，战斗后道具复原，对某些特殊道具无效
恶	能力反转	ひっくりかえす	Topsy–Turvy	—	—	20	变化	单体选择	使目标当前能力的正负等级反转
恶	突袭	ふいうち	Sucker Punch	80	100	5	物理	单体选择	优先度+1，若目标本回合没有选择使用攻击技能，则会使用失败
恶	围攻	ふくろだたき	Beat Up	—	100	10	物理	单体选择	己方队伍中所有非异常状态的精灵都会逐个进行攻击
恶	抢夺	よこどり	Snatch	—	100	10	变化	自身	优先度+4，当双方有任何精灵使用可抢夺的技能时，将该技能的效果转移到使用者身上，每回合只能抢夺一次
恶	阴谋	わるだくみ	Nasty Plot	—	—	20	变化	自身	提升2级特攻

飞行（ひこう、FLYING）



属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
飞行	杂耍	アクロバット	Acrobatics	55	100	15	物理	单体选择	使用者没有携带道具时威力加倍
飞行	真空斩	エアカッタ–	Air Cutter	60	95	25	特殊	敌方全体	容易打出会心一击
飞行	气刃斩	エアスラッシュ	Air Slash	75	95	20	特殊	单体选择	30%几率使目标害怕
飞行	空中爆破	エアロブラスト	Aeroblast	100	95	5	特殊	单体选择	容易打出会心一击
飞行	顺风	おいかぜ	Tailwind	—	—	30	变化	己方全体	4回合内使我方精灵速度加倍
飞行	鹦鹉学舌	オウムがえし	Mirror Move	—	—	20	变化	单体选择	使用目标最后使用的技能，并对该目标使用
飞行	喋喋不休	おしゃべり	Chatter	65	100	20	特殊	单体选择	当音符鹦鹉使用该技能时，100%几率附加混乱效果，声音技

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
飞行	起风	かぜおこし	Gust	40	100	35	特殊	单体选择	对在天空躲藏的目标伤害加倍
飞行	驱雾	きりばらい	Defog	—	—	15	变化	单体选择	使目标降低1级回避，并清除场上各种钉子、反射盾、光之壁、白雾和神秘守护的效果
飞行	神鸟	ゴッドバード	Sky Attack	140	90	5	物理	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标害怕，容易打出会心一击
飞行	飞空	そらをとぶ	Fly	90	95	15	物理	单体选择	先在天空躲藏一回合，次回合进行攻击，在冒险中使用可飞至已经到达过的城镇
飞行	啄食	ついばむ	Pluck	60	100	20	物理	单体选择	夺取目标携带的树果道具并发动其效果
飞行	啄	つつく	Peck	35	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	翅膀拍击	つばさでうつ	Wing Attack	60	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	燕返	つばめがえし	Aerial Ace	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
飞行	死亡之翼	デスウイング	Oblivion Wing	80	100	10	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害3/4的HP
飞行	飞跃	とびはねる	Bounce	85	85	5	物理	单体选择	先在天空躲藏一回合，次回合进行攻击，30%几率使目标麻痹
飞行	钻孔啄	ドリルくちばし	Drill Peck	80	100	20	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	羽休	はねやすめ	Roost	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，且当回合失去飞行系属性，纯飞行系精灵使用该技能时会在当回合变成普通系
飞行	羽之舞	フェザーダンス	Feather Dance	—	100	15	变化	单体选择	使目标物攻降低2级
飞行	自由下落	フリーフォール	Sky Drop	60	100	10	物理	单体选择	使用者和目标一起在天空躲藏一回合，期间目标不能行动，次回合对目标造成伤害，在双打和三打中不能对同伴使用
飞行	勇鸟	ブレイブバード	Brave Bird	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3
飞行	暴风	ぼうふう	Hurricane	110	70	10	特殊	单体选择	30%几率使目标混乱，在雨天天气中命中率变为必中，晴天时命中率变为50%，能命中在天空躲藏的目标

钢（はがね、STEEL）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
钢	钢之尾	アイアンテール	Iron Tail	100	75	15	物理	单体选择	30%几率使目标降低1级物防
钢	铁头	アイアンヘッド	Iron Head	80	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
钢	齿轮操作	ギアソーサー	Gear Grind	50	85	15	物理	单体选择	连续攻击2次
钢	齿轮转换	ギアチエンジ	Shift Gear	—	—	10	变化	自身	提升2级速度和1级物攻
钢	王者之盾	キングシールド	King's Shield	—	—	10	变化	自身	优先度+4，使自身不受攻击技能伤害，当对手进行接触攻击时会降低2级物攻，由剑盾鬼使用时会使其转变为盾形态
钢	金属音	きんぞくおん	Metal Sound	—	85	40	变化	单体选择	使目标降低2级特防，声音技
钢	彗星拳	コメットパンチ	Meteor Mash	100	85	10	物理	单体选择	20%几率使自身提升1级物攻
钢	螺旋球	ジャイロボール	Gyro Ball	—	100	5	物理	单体选择	使用者的速度比目标越低，该技能威力越大
钢	铁壁	てつぺき	Iron Defense	—	—	15	变化	自身	提升2级物防

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
钢	钢之翼	はがねのつばさ	Steal Wing	70	90	25	物理	单体选择	10%几率使自身提升1级物防
钢	破灭之愿	はめつのねがい	Doom Desire	140	100	5	特殊	单体选择	当前目标所在位置的精灵在2回合后将受到伤害
钢	子弹拳	バレットパンチ	Bullet Puch	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
钢	重装炸弹	ヘビ-ボンバ-	Heavy Bomb	—	100	10	物理	单体选择	使用者体重比目标越重，该技能威力越大
钢	身体净化	ボディパ-ジ	Autotomize	—	—	15	变化	自身	提升2级速度，并使体重减半
钢	磁力炸弹	マグネットボム	Magnet Bomb	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
钢	镜面射击	ミラ-ショット	Mirror Shot	65	85	10	特殊	单体选择	30%几率使目标降低1级命中
钢	金属爪	メタルクロ-	Metal Claw	50	95	35	物理	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻
钢	金属爆裂	メタルバ-スト	Metal Burst	—	100	10	物理	自身	将当回合最近一次受到的伤害1.5倍返还给攻击者
钢	光栅加农炮	ラスタ-カノン	Flash Cannon	80	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防

格斗（かくとう、FIGHT）



属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
格斗	当身投	あてみなげ	Vital Throw	70	—	10	物理	单体选择	优先度-1，必定命中目标，但对躲藏的目标无效
格斗	臂锤	ア-ムハンマ-	Hammer Arm	100	90	10	物理	单体选择	命中目标后使自身降低1级速度
格斗	拼命	いのちがけ	Final Gambit	—	100	5	特殊	单体选择	对目标造成现有HP数值的伤害，命中后使使用者进入濒死状态
格斗	碎岩	いわくだき	Rock Smash	40	100	15	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
格斗	肉搏	インファイト	Close Combat	120	100	5	物理	单体选择	命中目标后使自身降低1级物防和特防
格斗	反击	カウンタ-	Counter	—	100	20	物理	自身	优先度-5，在受到物理攻击伤害后，对攻击者造成双倍伤害
格斗	空手切	からてチョップ	Karate Chop	50	100	25	物理	单体选择	容易打出会心一击
格斗	瓦割	かわらわり	Brick Break	75	100	15	物理	单体选择	命中目标后将破坏对方场上的反射盾和光之壁
格斗	气合弹	きあいだま	Focus Blast	120	70	5	特殊	单体选择	10%几率使目标特防降低1级
格斗	气合拳	きあいパンチ	Focus Punch	150	100	20	物理	单体选择	优先度-3，若攻击前受到攻击伤害则气合拳将使用失败
格斗	起死回生	きしかいせい	Reversal	—	100	15	物理	单体选择	使用者剩余HP越低，技能威力越高
格斗	升力拳	グロウパンチ	Power-up Punch	40	100	20	物理	单体选择	100%几率提升1级物攻
格斗	十字切	クロスチョップ	Cross Chop	100	80	5	物理	单体选择	容易打出会心一击
格斗	过肩摔	けたぐり	Low Kick	—	100	15	物理	单体选择	威力由目标的体重高低而变化
格斗	地狱车	じごくぐるま	Submission	80	80	25	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4
格斗	真空波	しんくうは	Vacuum Wave	40	100	30	特殊	单体选择	优先度+1
格斗	神秘之剑	しんぴのつるぎ	Secret Sword	85	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防代替特防来计算伤害
格斗	天升拳	スカイアッパ-	Sky Uppercut	85	90	15	物理	单体选择	对在天空躲藏的目标伤害加倍
格斗	圣剑	せいなるつるぎ	Sacred Sword	90	100	20	物理	单体选择	在计算伤害时无视目标的能力等级变化
格斗	叠返	たたみがえし	Mat Block	—	—	10	变化	己方全场	使己方精灵不受到攻击技能的伤害
格斗	地球投	ちきゅうなげ	Seismic Toss	—	100	20	物理	单体选择	造成与使用者等级相同数值的伤害
格斗	突张	つっぱり	Arm Thrust	15	100	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击
格斗	飞踢	とびげり	Jump Kick	100	95	10	物理	单体选择	若攻击失败、被保护或见切抵挡、被鬼系精灵抵挡时，使用者损失最大HP的1/2
格斗	飞膝踢	とびひざげり	Hi Jump Kick	130	90	10	物理	单体选择	若攻击失败、被保护或见切抵挡、被鬼系精灵抵挡时，使用者损失最大HP的1/2
格斗	巴投	ともえなげ	Circle Throw	60	90	10	物理	单体选择	优先度-6，使目标强制交换下场

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
格斗	三连踢	トリプルキック	Triple Kick	10	90	10	物理	单体选择	连续攻击3次，每次命中后下次攻击威力提升10点
格斗	吸收拳	ドレインパンチ	Drain Punch	75	100	10	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
格斗	二段踢	にどげり	Double Kick	30	100	30	物理	单体选择	连续攻击2次
格斗	蛮力	ばかぢから	Superpower	120	100	5	物理	单体选择	命中目标后使自身降低1级物攻和物防
格斗	爆裂拳	ばくれつパンチ	Dynamicpunch	100	50	5	物理	单体选择	100%几率使目标混乱
格斗	掌波	はっけい	Force Palm	60	100	10	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
格斗	波导弹	はどうだん	Aura Sphere	90	—	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
格斗	巨大化	ビルドアップ	Bulk Up	—	—	20	变化	自身	提升1级物攻和物防
格斗	先制防御	ファストガ-ド	Quick Guard	—	—	15	变化	己方全场	优先度+3，本回合内所有先制攻击对我方无效，连续使用时容易失败
格斗	飞天压杀	フライングプレス	Flying Press	80	95	10	物理	单体选择	兼具飞行系属性，对变小状态的目标必定命中且威力加倍
格斗	音速拳	マッハパンチ	Mach Punch	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
格斗	回旋踢	まわしげり	Rolling Kick	60	85	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
格斗	见切	みきり	Detect	—	—	5	变化	自身	优先度+4，使自身不受到任何攻击，连续使用时容易失败
格斗	惊醒拍打	めざましビンタ	Wake–Up Slap	70	100	10	物理	单体选择	对睡眠状态的目标威力加倍，且解除其睡眠状态
格斗	山岚	やまあらし	Storm Throw	60	100	10	物理	单体选择	100%几率打出会心一击
格斗	复仇	リベンジ	Revenge	60	100	10	物理	单体选择	优先度–4，若本回合攻击前受到来自目标的伤害，则威力加倍
格斗	扫堂腿	ロ–キック	Low Sweep	65	100	20	物理	单体选择	100%几率使目标降低1级速度

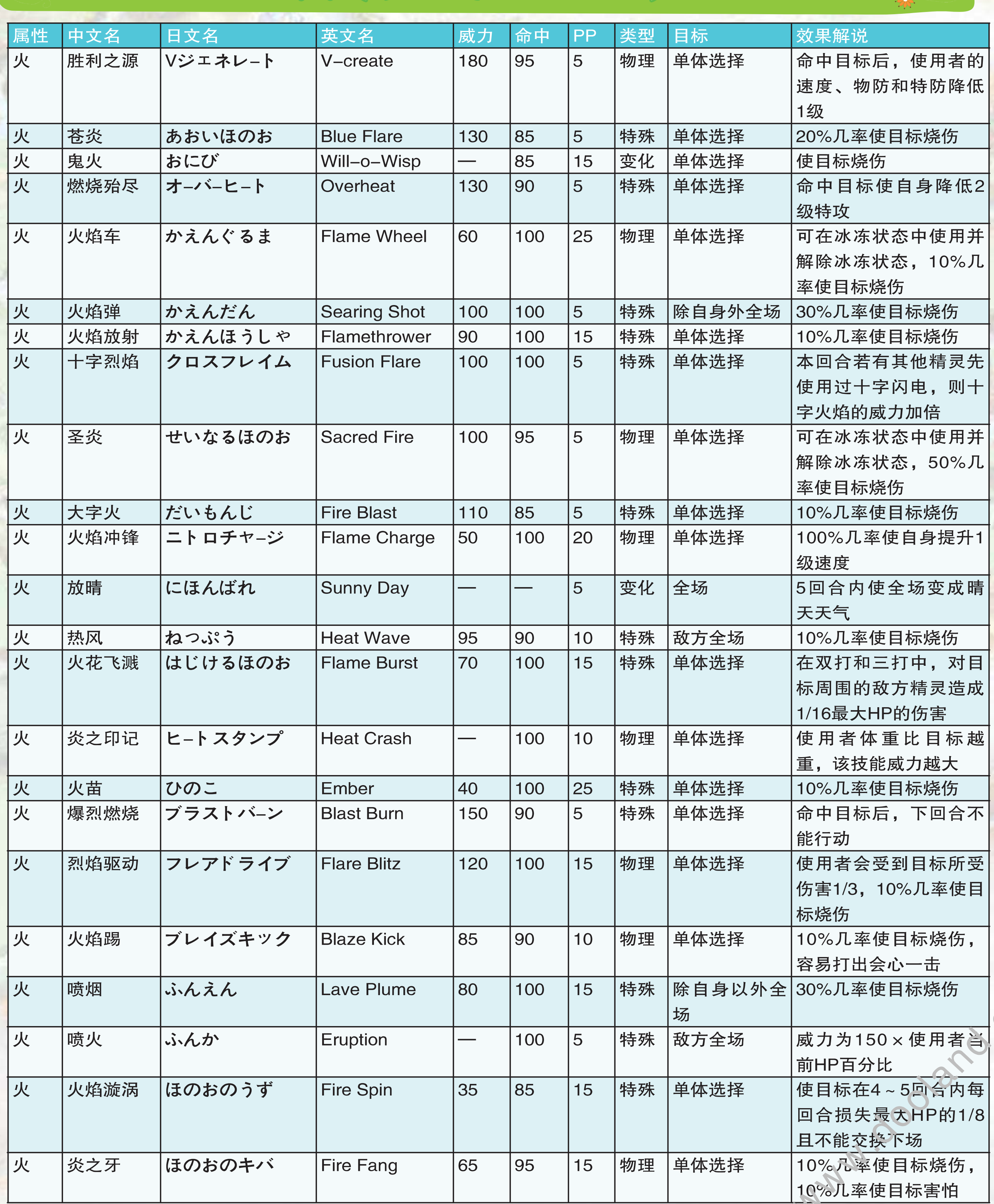
鬼（ゴースト、GHOST）



属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
鬼	噩梦	あくむ	Nightmare	—	100	15	变化	单体选择	使处于睡眠状态的目标每回合损失最大HP的1/4
鬼	怪风	あやしいかぜ	Ominous Wind	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
鬼	怪异光	あやしいひかり	Confuse Ray	—	100	10	变化	单体选择	使目标混乱
鬼	怨恨	うらみ	Spite	—	100	10	变化	单体选择	使目标最后使用的技能减少4点PP
鬼	惊吓	おどろかす	Astonish	30	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
鬼	怨念	おんねん	Grudge	—	100	5	变化	自身	使用该技能后，若被敌方攻击进入濒死状态，则攻击者所使用的技能PP值变为0
鬼	影袭	かげうち	Shadow Sneak	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
鬼	鬼隐	ゴ–ストダイブ	Phantom Force	90	100	10	物理	单体选择	先进入阴影躲藏一回合，次回合进行攻击，无视目标的保护和见切状态
鬼	舌舔	したでなめる	Lick	30	100	30	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
鬼	暗影爪	シャド–クロ–	Shadow Claw	70	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
鬼	潜影	シャド–ダイブ	Shadow Force	120	100	5	物理	单体选择	先进入阴影躲藏一回合，次回合进行攻击，无视目标的保护和见切状态
鬼	暗影拳	シャド–パンチ	Shadow Punch	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
鬼	影子球	シャド–ボ–ル	Shadow Ball	80	100	15	特殊	单体选择	20%几率使目标特防降低1级
鬼	厄运	たたりめ	Hex	65	100	10	特殊	单体选择	目标处于异常状态时伤害加倍
鬼	黑夜魔影	ナイトヘッド	Night Shade	—	100	15	特殊	单体选择	造成与使用者等级相同数值的伤害

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
鬼	诅咒	のろい	Curse	—	—	10	变化	视效果而定	非鬼系精灵使用时，提升1级物攻和物防，并降低1级速度；鬼系精灵使用时，使用者损失最大HP的1/2，单体选择的目标每回合损失最大HP的1/4
鬼	万圣节	ハロウィン	Trick–or–Treat	—	100	20	变化	单体选择	为目标添加一个鬼系属性
鬼	殊途同归	みちづれ	Destiny Bond	—	—	5	变化	自身	使用该技能后，若被敌方攻击进入濒死状态，则攻击者也进入濒死状态

火（ほのお、FIRE）



属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
火	胜利之源	Vジェネレート	V–create	180	95	5	物理	单体选择	命中目标后，使用者的速度、物防和特防降低1级
火	苍炎	あおいほのお	Blue Flare	130	85	5	特殊	单体选择	20%几率使目标烧伤
火	鬼火	おにび	Will–o–Wisp	—	85	15	变化	单体选择	使目标烧伤
火	燃烧殆尽	オーバーヒート	Overheat	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标使自身降低2级特攻
火	火焰车	かえんぐるま	Flame Wheel	60	100	25	物理	单体选择	可在冰冻状态中使用并解除冰冻状态，10%几率使目标烧伤
火	火焰弹	かえんだん	Searing Shot	100	100	5	特殊	除自身外全场	30%几率使目标烧伤
火	火焰放射	かえんほうしゃ	Flamethrower	90	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	十字烈焰	クロスフレイム	Fusion Flare	100	100	5	特殊	单体选择	本回合若有其他精灵先使用过十字闪电，则十字火焰的威力加倍
火	圣炎	せいなるほのお	Sacred Fire	100	95	5	物理	单体选择	可在冰冻状态中使用并解除冰冻状态，50%几率使目标烧伤
火	大字火	だいもんじ	Fire Blast	110	85	5	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	火焰冲锋	ニトロチャージ	Flame Charge	50	100	20	物理	单体选择	100%几率使自身提升1级速度
火	放晴	にほんばれ	Sunny Day	—	—	5	变化	全场	5回合内使全场变成晴天天气
火	热风	ねっぷう	Heat Wave	95	90	10	特殊	敌方全场	10%几率使目标烧伤
火	火花飞溅	はじけるほのお	Flame Burst	70	100	15	特殊	单体选择	在双打和三打中，对目标周围的敌方精灵造成1/16最大HP的伤害
火	炎之印记	ヒートスタンプ	Heat Crash	—	100	10	物理	单体选择	使用者体重比目标越重，该技能威力越大
火	火苗	ひのこ	Ember	40	100	25	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	爆烈燃烧	ブラストバーン	Blast Burn	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
火	烈焰驱动	フレアドライブ	Flare Blitz	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3，10%几率使目标烧伤
火	火焰踢	ブレイズキック	Blaze Kick	85	90	10	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤，容易打出会心一击
火	喷烟	ふんえん	Lave Plume	80	100	15	特殊	除自身以外全场	30%几率使目标烧伤
火	喷火	ふんか	Eruption	—	100	5	特殊	敌方全场	威力为150×使用者当前HP百分比
火	火焰漩涡	ほのおのうず	Fire Spin	35	85	15	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
火	炎之牙	ほのおのキバ	Fire Fang	65	95	15	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤，10%几率使目标害怕

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
火	火之誓言	ほのおのちかい	Fire Pledge	80	100	10	特殊	单体选择	与草之誓言或水之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果
火	火焰拳	ほのおのパンチ	Fire Punch	75	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	炎之舞	ほのおのまい	Firey Dance	80	100	10	特殊	单体选择	50%几率使使用者特攻提升1级
火	岩浆风暴	マグマスト－ム	Magma Storm	120	75	5	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
火	魔力火焰	マジカルフレイム	Mystical Fire	65	100	10	特殊	单体选择	100%几率使目标降低1级特攻
火	烧尽	やきつくす	Incinerate	60	100	15	特殊	敌方全场	使目标失去携带的树果和宝石
火	炼狱	れんごく	Inferno	100	50	5	特殊	单体选择	100%几率使目标烧伤

龙（ドラゴン、DRAGON）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
龙	亚空间切裂	あくうせつだん	Spacial Rend	100	85	5	特殊	单体选择	容易打出会心一击
龙	逆鳞	げきりん	Outrage	120	100	10	物理	随机指定敌方单体	连续攻击2～3回合，之后使用者会处于混乱状态
龙	龙卷	たつまき	Twister	40	100	20	特殊	敌方全场	20%几率使目标害怕，对在天空躲藏的目标伤害加倍
龙	双重手刀	ダブルチョップ	Dual Chop	40	90	15	物理	单体选择	连续攻击2次
龙	时空咆哮	ときのほうこう	Roar Of Time	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
龙	龙爪	ドラゴンクロ－	Dragon Claw	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
龙	龙潜	ドラゴンダイブ	Dragon Rush	100	75	19	物理	单体选择	20%几率使目标害怕
龙	龙尾	ドラゴンテ－ル	Dragon Tail	60	90	10	物理	单体选择	优先度－6，使目标强制交换下场
龙	流星群	りゅうせいぐん	Draco Meteor	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标后使自身降低2级特攻
龙	龙之怒	りゅうのいかり	Dragon Rage	—	100	10	特殊	单体选择	造成40点固定伤害
龙	龙之息	りゅうのいぶき	Dragonbreath	60	100	20	特殊	单体选择	30%几率使目标麻痹
龙	龙之波动	りゅうのはどう	Dragon Pulse	85	100	10	特殊	单体选择	无特殊效果
龙	龙舞	りゅうのまい	Dragon Dance	—	—	20	变化	自身	提升1级物攻和速度

普通（ノーマル、NORMAL）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	哈欠	あくび	Yawn	—	—	10	变化	单体选择	下回合结束时使目标睡眠
普通	恶魔之吻	あくまのキッス	Lovely Kiss	—	75	15	变化	单体选择	使目标睡眠
普通	朝阳	あさのひざし	Morning Sun	—	—	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
普通	暴走	あばれる	Thrash	120	100	10	物理	随机指定敌方单体	连续攻击2～3回合，之后使用者会处于混乱状态
普通	蛮牛爆破	アフロブレイク	Head Charge	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4
普通	香甜气息	あまいかおり	Sweet Scent	—	100	20	变化	敌方全场	使目标回避降低2级，在冒险中使用可以吸引群体野生精灵
普通	鼓掌	アンコ－ル	Encore	—	100	5	变化	单体选择	使目标在接下来3回合行动中只能使用最后使用的技能
普通	居合斩	いあいぎり	Cut	50	95	30	物理	单体选择	在冒险中使用可斩断挡路的树木
普通	愤怒	いかり	Rage	20	100	20	物理	单体选择	使用该技能后，当回合每受到一次攻击伤害将提升1级物攻
普通	怒之门牙	いかりのまえば	Super Fang	—	90	10	物理	单体选择	造成目标当前HP数值1/2的伤害
普通	分担痛苦	いたみわけ	Pain Split	—	100	20	变化	单体选择	使用者和目标的HP相加后再平分

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	远古之歌	いにしえのうた	Relic Song	75	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标睡眠，梅萝爱塔使用时将切换形态
普通	虚张声势	いばる	Swagger	—	90	15	变化	单体选择	使目标提升2级物攻并混乱
普通	鼾声	いびき	Snore	50	100	15	特殊	单体选择	使用者处于睡眠状态时才可以使用，30%几率使目标害怕，声音技
普通	治愈之铃	いやしのすず	Heal Bell	—	—	5	变化	己方全场	使己方场上和队伍中的所有精灵都解除异常状态，濒死状态除外，声音技
普通	噪音	いやなおと	Screech	—	85	40	变化	单体选择	使目标降低2级物防，声音技
普通	气象球	ウエザ−ボ−ル	Weather Ball	50	100	10	特殊	单体选择	当场上有天气是威力加倍，且属性随天气而变化，晴天火系、雨天水系、冰雹冰系、沙尘暴岩系
普通	唱歌	うたう	Sing	—	55	15	变化	单体选择	使目标睡眠，声音技
普通	回声	エコ−ボイス	Echoed Voice	40	100	10	特殊	单体选择	上回合命中目标后，本回合继续使用时威力将增加40，威力上限200，声音技
普通	烟幕	えんまく	Smokescreen	—	100	20	变化	单体选择	使目标降低1级命中
普通	往复拍打	おうふくビンタ	Doubleslap	15	85	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	您先请	おさきにどうぞ	After You	—	—	15	变化	单体选择	使目标无视速度先后次序，在使用者之后行动
普通	咒语	おまじない	Lucky Chant	—	—	30	变化	己方全场	5回合内，我方精灵不会受到会心一击
普通	报恩	おんがえし	Return	—	100	20	物理	单体选择	威力为使用者的亲密度/2.5，最大为102，最小为1
普通	怪力	かいりき	Strength	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果，在冒险中使用可推动岩石
普通	敏锐嗅觉	かぎわける	Odor Sleuth	—	—	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且鬼系的目标能够被格斗系和普通系技能攻击
普通	变方	かくばる	Sharpen	—	—	30	变化	自身	提升1级物攻
普通	影分身	かげぶんしん	Double Team	—	—	15	变化	自身	提升1级回避
普通	报仇	かたきうち	Retaliate	70	100	5	物理	单体选择	上回合有己方精灵被打倒时，该技能威力加倍
普通	变硬	かたくなる	Harden	—	—	30	变化	自身	提升1级物防
普通	束缚	かなしばり	Disable	—	100	20	变化	单体选择	使目标最后使用的技能在4回合内不能使用
普通	镰鼬	かまいたち	Razor Wind	80	100	10	特殊	敌方全体	蓄力一回合后在下回合攻击，容易打出会心一击
普通	克制	がまん	Bide	—	100	10	物理	自身	优先度+1，使用者在2回合内不能行动，之后将期间所受到的伤害返还给攻击者
普通	莽撞	がむしゃら	Endeavor	—	100	5	物理	单体选择	目标HP高于使用者时才有效，使目标HP与使用者HP相同
普通	空元气	からげんき	Facade	70	100	20	物理	单体选择	使用者处于中毒、麻痹或烧伤状态时，技能威力加倍
普通	缠绕	からみつく	Constrict	10	100	35	物理	单体选择	10%几率使目标降低1级速度
普通	破壳	からをやぶる	Shell Smash	—	—	15	变化	自身	提升2级物攻、特攻和速度，但降低1级物防和特防
普通	蓄气	きあいだめ	Focus Energy	—	—	30	变化	自身	提升会心一击的几率
普通	亿万冲击	ギガインパクト	Giga Impact	150	90	5	物理	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
普通	苏醒	きつけ	Smellingsalt	70	100	10	物理	单体选择	对麻痹状态的目标威力加倍，且解除其麻痹状态
普通	礼物传递	ギフトパス	Bestow	—	—	15	变化	单体选择	将使用者携带的道具转移给未携带道具的目标，对某些特殊道具无效
普通	切裂	きりさく	Slash	70	100	20	物理	单体选择	容易打出会心一击
普通	王牌	きりふだ	Trump Card	—	—	5	特殊	单体选择	技能PP大于等于5时威力为40，PP4时威力为50，PP3时威力为60，PP2时威力为80，PP1时威力为200，必定命中目标，但对躲藏的目标无效

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	挠痒	くすぐる	Tickle	—	100	20	变化	单体选择	使目标降低1级物攻和物防
普通	黑眼神	くろいまなざし	Mean Look	—	100	5	变化	单体选择	使目标不能交换下场
普通	高速旋转	こうそくスピン	Rapid Spin	20	100	40	物理	单体选择	解除使用者所受到的束缚技状态和寄生种子状态，并清除己方场上的钉子
普通	心眼	こころのめ	Mind Reader	—	—	5	变化	单体选择	对目标使用心眼后，使用者下回合技能对该目标的命中率变为必中，对躲藏的目标无效
普通	跟我来	このゆびとまれ	Follow Me	—	100	20	变化	自身	优先度+3，在双打和三打中，使用者在本回合内强制成为敌方的攻击对象
普通	忍耐	こらえる	Endure	—	—	10	变化	自身	优先度+4，本回合受到致命攻击时也会剩余1点HP，连续使用时容易失败
普通	恐惧颜	こわいかお	Scary Face	—	100	10	变化	单体选择	使目标降低2级速度
普通	先取	さきどり	Me First	—	—	20	变化	单体选择	当目标本回合选择使用攻击技能时，若比目标先行动，则使用目标所选择的攻击技能且威力提升为1.5倍
普通	制裁飞石	さばきのつぶて	Judgement	100	100	10	特殊	单体选择	属性会根据阿尔修斯携带的石板属性而变化
普通	吵闹	さわぐ	Uproar	90	100	10	特殊	随机指定敌方单体	连续攻击3回合，期间双方精灵不会出现睡眠状态，声音技
普通	自我暗示	じこあんじ	Psych Up	—	—	10	变化	单体选择	复制目标的能力等级变化
普通	自我再生	じこさいせい	Recover	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
普通	自然力量	しぜんのちから	Nature Power	—	—	20	变化	自身	根据场地环境的不同，会变成不同的攻击技能
普通	自然恩惠	しぜんのめぐみ	Natural Gift	—	100	15	物理	单体选择	威力和属性由使用者携带的树果道具种类而变化，使用后失去树果道具，未携带树果道具时技能无效
普通	挣扎	じたばた	Flail	—	100	15	物理	单体选择	使用者剩余HP越低，技能威力越高
普通	摇尾巴	しっぽをふる	Tail Whip	—	100	30	变化	敌方全场	使目标降低1级物防
普通	自爆	じばく	Selfdestruct	200	100	5	物理	除自身外全场	使用后使使用者进入濒死状态
普通	榨取	しぼりとる	Wring Out	—	100	5	特殊	单体选择	威力为120×目前当前HP百分比
普通	勒住	しめつける	Bind	15	85	20	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
普通	神速	しんそく	Extremspeed	80	100	5	物理	单体选择	优先度+2
普通	神秘守护	しんぴのまもり	Safeguard	—	—	25	变化	单体选择	5回合内，我方精灵不会受到施加异常状态技能的影响
普通	单纯光线	シンプルビ–ム	Simple Beam	—	100	15	变化	单体选择	使目标的特性变成单纯
普通	扫荡拍打	スイ–プビンタ	Tail Slap	25	85	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	素描	スケッチ	Sketch	—	—	1	变化	单体选择	复制并学会目标最后使用的技能，并替换素描
普通	头突	ずつき	Headbutt	70	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
普通	舍身一击	すてみタックル	Double–Edge	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3
普通	迅星	スピ–ド スタ–	Swift	60	—	20	特殊	敌方全体	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
普通	生长	せいちょう	Growth	—	—	40	变化	自身	提升1级物攻和特攻，在晴天天气中提升2级物攻和特攻
普通	音速波	ソニックブ–ム	Sonicboom	—	90	20	特殊	单体选择	对目标造成固定20点伤害
普通	撞击	たいあたり	Tackle	50	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	大爆炸	だいばくはつ	Explosion	250	100	5	物理	除自身外全场	使用后使使用者进入濒死状态
普通	能量储存	たくわえる	Stockpile	—	—	20	变化	自身	提高能量吸入和能量放出的效果，最多储存三层，每层都能提升1级物防和特防，使用过能量吸入或能量放出后，提升的物防和特防将会消失
普通	打倒	たたきつける	Slam	80	75	20	物理	单体选择	无特殊效果
普通	双重攻击	ダブルアタック	Double Hit	35	90	10	物理	单体选择	连续攻击2次

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	生蛋	タマゴうみ	Softboiled	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，在冒险中使用可将使用者最大HP的1/5转移给同伴
普通	蛋蛋爆弹	タマゴばくだん	Egg Bomb	100	75	10	物理	单体选择	无特殊效果
普通	投蛋	たまなげ	Barrage	15	85	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	变小	ちいさくなる	Minimize	—	—	20	变化	自身	提升2级回避
普通	超音波	ちょうおんぱ	Supersonic	—	55	20	变化	单体选择	使目标混乱，声音技
普通	角突	つのでつく	Horn Attack	65	100	25	物理	单体选择	无特殊效果
普通	尖角钻	つのドリル	Horn Drill	—	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级—目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态
普通	点穴	つぼをつく	Acupressure	—	—	30	变化	己方单体选择	使目标的物攻、物防、特攻、特防、速度、命中和回避其中随机一项能力提升2级，已经升满6级的能力不会被选择
普通	剑舞	つるぎのまい	Sword Dance	—	—	30	变化	自身	提升2级物攻
普通	属性切换	テクスチャー	Conversion	—	—	30	变化	自身	使用者的属性变为自身其中一个技能的属性
普通	属性切换2	テクスチャー2	Conversion 2	—	100	30	变化	单体选择	使用者的属性变为抵抗目标最后使用的技能的属性（效果减半或完全无效）
普通	科技爆破	テクノバスター	Techno Blast	85	100	5	特殊	单体选择	属性会根据盖努赛克特携带的卡带而变化，海洋卡带为水、雷电卡带为电、火焰卡带为火、冰冻卡带为冰
普通	帮手	てだすけ	Helping Hand	—	100	20	变化	己方单体选择	优先度+5，使己方一名队友本回合的攻击伤害增加1.5倍
普通	电光石火	でんこうせつか	Quick Attack	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
普通	挡路	とおせんぼう	Block	—	—	5	变化	单体选择	使目标不能交换下场
普通	嚎叫	とおぼえ	Howl	—	—	40	变化	单体选择	提升1级物攻
普通	针刺加农炮	とげキャノン	Spike Cannon	20	100	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	突进	とっしん	Take Down	90	85	20	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4
普通	留存	とっておき	Last Resort	140	100	5	物理	单体选择	使用者必须在场上使用过其他拥有的技能后才可任意使用，若该技能是使用者的唯一拥有技能，则无法使用
普通	三角攻击	トライアタック	Tri Attack	80	100	10	特殊	单体选择	20%几率使目标处于麻痹、烧伤或冰冻的其中一种状态
普通	密谈	ないしょばなし	Confide	—	—	20	变化	单体选择	使目标降低1级特攻，必定命中目标，但对躲藏的目标无效，声音技
普通	做伴	なかまづくり	Entrainment	—	100	40	变化	单体选择	使目标的特性变为和使用者一样
普通	结交	なかよくする	Play Nice	—	—	20	变化	单体选择	使目标降低1级物攻，必定命中目标，但对躲藏的目标无效
普通	叫声	なきごえ	Growl	—	100	40	变化	敌方全场	使目标降低1级物攻，声音技
普通	循序渐进	なしくずし	Chip Away	70	100	20	物理	单体选择	在计算伤害时无视目标的能力等级变化
普通	偷懒	なまける	Slack Off	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
普通	捏碎	にぎりつぶす	Crush Grip	—	100	5	物理	单体选择	威力为120×目前当前HP百分比
普通	瞪眼	にらみつける	Leer	—	100	30	变化	敌方全场	使目标降低1级物防
普通	许愿	ねがいごと	Wish	—	—	10	变化	自身	次回合结束时，使用者所在位置的精灵回复使用者最大HP的1/2
普通	猫式掌击	ねこだまし	Fake Out	40	100	10	物理	单体选择	优先度+3，100%几率使目标害怕，但只能在使用者出场的第一回合使用
普通	梦话	ねごと	Sleep Talk	—	—	10	变化	自身	在睡眠状态中才能使用，随机使用使用者拥有的技能
普通	招财猫	ネコにこばん	Pay Day	40	100	20	物理	单体选择	在与野生精灵或训练员战斗时，胜利后能获得额外金币
普通	猫手	ねこのて	Assist	—	100	20	变化	自身	随机使用己方精灵拥有的技能
普通	压制	のしかかり	Body Slam	85	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹，对变小状态的目标必定命中且威力加倍
普通	能量吸入	のみこむ	Swallow	—	—	10	变化	自身	根据能量储存的层数来决定回复效果，1层回复最大HP的1/4，2层回复最大HP的1/2，3层回复至最大值，使用后清除能量储存的防御等级提升效果

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	高音	ハイパ–ボイス	Hyper Voice	90	100	10	特殊	敌方全场	声音技
普通	破坏光线	はかいこうせん	Hyper Beam	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
普通	能量放出	はきだす	Spit Up	—	100	10	特殊	单体选择	威力为能量储存的层数×100，使用后清除能量储存的防御等级提升效果
普通	爆音波	ばくおんぱ	Boomburst	140	100	10	特殊	全场	声音技
普通	断头台	ハサミギロチン	Guillotine	—	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级—目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态
普通	夹	はさむ	Vicegrip	55	100	30	物理	单体选择	无特殊效果
普通	拍打	はたく	Pound	40	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	接力棒	バトンタッチ	Baton Pass	—	—	40	变化	自身	使用者交换下场，并使交换上场的精灵保持有使用者当前的状态
普通	弹跳	はねる	Splash	—	—	40	变化	自身	无特殊效果
普通	腹太鼓	はらだいこ	Belly Drum	—	—	10	变化	自身	使用者损失最大HP的1/2，提升物攻至满级，HP不足1/2时会使用失败
普通	抓挠	ひっかく	Scratch	40	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	必杀门牙	ひっさつまえば	Hyper Fang	80	90	15	物理	单体选择	10%几率使目标害怕
普通	秘密力量	ひみつのちから	Secret Power	70	100	20	物理	单体选择	30%几率追加异常状态，效果由场地环境决定
普通	噗噗拳	ピヨピヨパンチ	Dizzy Punch	70	100	10	物理	单体选择	20%几率使目标混乱
普通	佯攻	フェイント	Feint	30	100	10	物理	单体选择	优先度+2，无视目标的保护效果，但不能击中被先制防御保护的目标
普通	吹飞	ふきとばし	Whirlwind	—	—	20	变化	单体选择	优先度–6，使目标强制交换下场，无视目标的保护效果，必定命中目标
普通	践踏	ふみつけ	Stomp	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹，对变小状态的目标必定命中且威力加倍
普通	闪光	フラッシュ	Flash	—	100	20	变化	单体选择	使目标命中降低1级，冒险中使用可照亮黑暗的洞穴
普通	眩晕之舞	フラフラダンス	Teeter Dance	—	100	30	变化	除自身外全场	使目标混乱
普通	奋起	ふるいたてる	Work Up	—	—	30	变化	自身	提升1级物攻和特攻
普通	破碎之爪	ブレイククロ–	Crush Claw	75	95	10	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
普通	礼物	プレゼント	Present	—	90	10	物理	单体选择	40%几率为40威力，30%几率为80威力，10%几率为120威力，20%几率为目标回复1/4最大HP
普通	毒蛇凝视	へびにらみ	Glare	—	100	30	变化	单体选择	使目标麻痹
普通	变身	へんしん	Transform	—	—	10	变化	单体选择	使用者变为目标的造型，并复制目标除HP以外的各项能力数值、特性、所拥有技能以及能力等级
普通	吼叫	ほえる	Roar	—	—	20	变化	单体选择	优先度–6，使目标强制交换下场，无视目标的保护效果，必定命中目标
普通	保护色	ほごしょく	Camouflage	—	—	20	变化	自身	根据场地环境使使用者属性发生变化
普通	索要	ほしがる	Covet	60	100	40	物理	单体选择	在没有携带道具时，可以夺取目标的携带道具，不能夺取阿尔修斯的属性石板和基拉迪纳的白金玉
普通	灭亡之歌	ほろびのうた	Perish Song	—	—	5	变化	全场	使全场精灵进入生命倒计时状态，3回合后进入濒死状态，交换下场可解除倒计时
普通	卷紧	まきつく	Wrap	15	90	20	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
普通	效仿	まねっこ	Copycat	—	—	20	变化	自身	使用全场最后使用过的技能
普通	保护	まもる	Protect	—	—	10	变化	自身	优先度+4，使自身不受到技能攻击，连续使用时容易失败
普通	变圆	まるくなる	Defense Curl	—	—	40	变化	自身	提升1级物防，并提升冰球和滚动的威力
普通	替身	みがわり	Substitute	—	—	10	变化	自身	使用者损失最大HP的1/4制造替身，为使用者承受伤害并免疫异常状态
普通	乱突	みだれづき	Fury Attack	15	85	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	乱抓	みだれひっかき	Fury Swipes	18	80	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	刀背打	みねうち	False Swipe	40	100	40	物理	单体选择	对目标造成致命伤害时，也会使其剩余1点HP
普通	识破	みやぶる	Foresight	—	—	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且鬼系的目标能够被格斗系和普通系技能攻击
普通	镜面属性	ミラ–タイプ	Reflect Type	—	—	15	变化	单体选择	使用者的属性变为与目标一致
普通	饮奶	ミルクのみ	Milk Drink	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，在冒险中使用可将使用者最大HP的1/5转移给同伴
普通	百万强踢	メガトンキック	Mega Kick	120	75	5	物理	单体选择	无特殊效果
普通	百万铁拳	メガトンパンチ	Mega Punch	80	85	20	物理	单体选择	无特殊效果
普通	觉醒力量	めざめるパワ–	Hidden Power	60	100	15	特殊	单体选择	实际属性随使用者的个体值而变化
普通	魅惑	メロメロ	Attract	—	100	15	变化	单体选择	当目标与使用者不同性别时会处于着迷状态，50%几率无法行动
普通	模仿	ものまね	Mimic	—	100	10	变化	单体选择	复制目标最后使用的技能，暂时替换模仿，使用者交换下场后复制的技能消失
普通	撒气	やつあたり	Frustration	—	100	20	物理	单体选择	威力为使用者的102—亲密度/2.5，最大为102，最小为1
普通	诱惑	ゆうわく	Captivate	—	100	20	变化	敌方全场	当目标与使用者不同性别时，特攻降低2级
普通	摇手指	ゆびをふる	Metronome	—	—	10	变化	自身	从所有技能中随机选择一招使用
普通	道具回收	リサイクル	Recycle	—	—	10	变化	自身	使用者重新获得已经消耗掉或投掷掉的道具
普通	精神回复	リフレッシュ	Refresh	—	—	20	变化	自身	回复所有异常状态（濒死状态除外）
普通	轮唱	りんしょう	Round	60	100	10	特殊	单体选择	当回合内若有己方精灵使用过轮唱，使用者会无视速度先后次序紧接着该精灵也使用轮唱，并且轮唱威力加倍，声音技
普通	连续拳	れんぞくパンチ	Comet Punch	18	85	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	火箭头突	ロケットずつき	Skull Bash	130	100	15	物理	单体选择	提升1级物防并蓄力一回合，之后在下回合攻击
普通	锁定	ロックオン	Lock–On	—	100	5	变化	单体选择	对目标使用心眼后，使用者下回合技能对该目标的命中率变为必中，对躲藏的目标无效
普通	攀岩	ロッククライム	Rock Climb	90	85	20	物理	单体选择	20%几率使目标混乱
普通	绝境反击	わるあがき	Struggle	50	—	—	物理	单体选择	在所有技能PP耗尽或无技能可用的情况下才能出现的技能，必定命中目标，但对躲藏的目标无效，命中目标后，使用者也损失最大HP的1/4

水（みず、WATER）



属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
水	水流喷射	アクアジェット	Aqua Jet	40	100	20	物理	单体选择	优先度+1
水	水之尾	アクアテ–ル	Aqua Tail	90	90	10	物理	单体选择	无特殊效果
水	液态圈	アクアリング	Aqua Ring	—	—	20	变化	自身	每回合结束时回复最大HP的1/16
水	求雨	あまごい	Rain Dance	—	—	5	变化	全场	5回合内使全场变成雨天天气
水	泡泡	あわ	Bubble	40	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标速度降低1级
水	漩涡	うずしお	Whirlpool	35	85	15	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场，对潜水目标伤害加倍
水	墨汁炮	オクタンほう	Octazooka	65	85	10	特殊	单体选择	50%几率使目标命中降低1级
水	贝壳夹击	からではさむ	Clamp	35	85	15	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
水	躲进贝壳	からにこもる	Withdraw	—	—	40	变化	单体选择	提升1级物防
水	蟹钳槌	クラブハンマ–	Crabhammer	100	90	10	物理	单体选择	容易打出会心一击
水	贝壳刃	シェルブレ–ド	Razor Shell	75	95	10	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
水	喷水	しおふき	Water Spout	—	100	5	特殊	单体选择	威力为150×使用者当前HP百分比
水	潮水	しおみず	Brine	65	100	10	特殊	单体选择	当目标HP低于50%时威力加倍

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
水	潜水	ダイビング	Dive	80	100	15	物理	单体选择	先潜水躲藏一回合，次回合进行攻击
水	攀瀑	たきのぼり	Waterfall	80	100	15	物理	单体选择	20%几率使目标害怕，冒险中使用可攀越瀑布
水	浊流	だくりゅう	Muddy Water	90	85	10	特殊	敌方全场	30%几率使目标命中降低1级
水	冲浪	なみのり	Surf	90	100	15	特殊	除自身外全场	可以攻击潜水躲藏的目标，在冒险中使用可在水面移动
水	沸水	ねっとう	Scald	80	100	15	特殊	单体选择	30%几率使目标烧伤
水	高压水炮	ハイドロカノン	Hydro Cannon	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
水	高压水泵	ハイドロポンプ	Hydro Pump	110	80	5	特殊	单体选择	无特殊效果
水	泡泡光线	バブルこうせん	Bubblebeam	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标速度降低1级
水	玩水	みずあそび	Water Sport	—	—	15	变化	全场	5回合内使火系技能的伤害降低至1/3
水	水流手里剑	みずしゅりけん	Water Shuriken	15	100	20	物理	单体选择	优先度+1，2～5次连续攻击
水	水枪	みずでっぽう	Water Gun	40	100	25	特殊	单体选择	无特殊效果
水	水之誓言	みずのちかい	Water Pledge	80	100	10	特殊	单体选择	与草之誓言或火之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果
水	水之波动	みずのはどう	Water Pulse	60	100	20	特殊	单体选择	20%几率使目标混乱
水	浸水	みずびたし	Soak	—	100	20	变化	单体选择	使目标属性变成水系

仙（フェアリー、FAIRY）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
仙	撒娇	あまえる	Charm	—	100	20	变化	单体选择	使目标降低2级物攻
仙	芳香之雾	アロマミスト	Aromatic Mist	—	—	20	变化	单体选择	使指定目标提升1级特防
仙	大地支配	ジオコントロ–ル	Geomancy	—	—	10	变化	自身	蓄力一回合后在下回合行动，提升2级特攻、特防和速度
仙	嬉戏	じゃれつく	Play Rough	90	90	10	物理	单体选择	10%几率使目标降低1级物攻
仙	魅惑之音	チャ–ムボイス	Disarming Voice	40	—	15	特殊	敌方全场	必定命中目标，但对躲藏的目标无效，声音技
仙	月光	つきのひかり	Moonlight	—	—	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
仙	圆瞳	つぶらなひとみ	Baby–Doll Eyes	—	100	30	变化	单体选择	优先度+1，使目标降低1级物攻
仙	天使之吻	てんしのキッス	Sweet Kiss	—	75	10	变化	单体选择	使目标混乱
仙	防御戏法	トリックガ–ド	Crafty Shield	—	—	10	变化	己方全场	优先度+3，使己方不受变化类技能的影响
仙	吸收之吻	ドレインキッス	Draining Kiss	50	100	10	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害3/4的HP
仙	仙之锁	フェアリ–ロック	Fairy Lock	—	—	10	变化	全场	下回合使所有精灵都不能交换下场
仙	鲜花防御	フラワ–ガ–ド	Flower Shield	—	—	10	变化	全场	使草系精灵提升1级防御
仙	魔力闪光	マジカルシャイン	Dazzling Gleam	80	100	10	特殊	敌方全体	无特殊效果
仙	迷雾领域	ミストフィ–ルド	Misty Terrain	—	—	10	变化	全场	5回合内，使与地面接触的精灵不会处于异常状态且受到龙系攻击时伤害减半
仙	月之力量	ム–ンフォ–ス	Moonblast	95	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特攻
仙	仙之风	ようせいのかぜ	Fairy Wind	40	100	30	特殊	单体选择	无特殊效果



岩（いわ、ROCK）

属性	中文名	日文名	英文名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
岩	落石	いわおとし	Rock Throw	50	90	15	物理	单体选择	无特殊效果
岩	岩崩	いわなだれ	Rock Slide	75	90	10	物理	敌方全场	30%几率使目标害怕
岩	击落	うちおとす	Smack Down	50	100	15	物理	单体选择	能够命中在天空躲藏的目标，解除目标的天空躲藏状态使其下回合无法攻击，并使飞行系属性和浮游特性的目标能够被地系技能命中，但不影响属性和特性
岩	岩石封印	がんせきふうじ	Rock Tomb	60	95	10	物理	单体选择	100%几率使目标降低1级速度
岩	岩石炮	がんせきほう	Rock Wrecker	150	90	5	物理	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
岩	原始力量	げんしのちから	Ancientpower	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
岩	滚动	ころがる	Rollout	30	90	20	物理	单体选择	不受控制连续攻击5回合，每次命中后威力倍增
岩	石砾	ステルスロック	Stealth Rock	—	—	20	变化	敌方全场	使敌方每次交换上场的精灵都受到伤害
岩	石刃	ストーンエッジ	Stone Edge	100	80	5	物理	单体选择	容易打出会心一击
岩	沙尘暴	すなあらし	Sandstorm	—	—	10	变化	全场	5回合内使全场变成沙尘暴天气
岩	能量宝石	パワージェム	Power Gem	80	100	20	特殊	单体选择	无特殊效果
岩	双刃头突	もろはのずつき	Head Smash	150	80	5	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/2
岩	岩石切割	ロックカット	Rock Polish	—	—	20	变化	自身	提升2级速度
岩	岩石爆破	ロックブラスト	Rock Blast	25	90	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
岩	广域防御	ワイドガード	Wide Guard	—	—	10	变化	全场	优先度+3，使己方不受变化类技能的影响





怪物猎人4



◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日

下载任务也是系列的老传统了，和以往一样，完成任务后获得的特殊素材可以用来打造一些和其他ACG作品合作的装备，下面就让我们来看看最初的3个任务吧。

ファミ通・突进と回转の胁威

更新时间：2013.9.14

任务类型	讨伐
任务等级	★2
地点	斗技场
主任务条件	讨伐10只草食龙和10只斯库亚基
副任务条件	狩猎1只毒怪鸟
参加条件	无
契约金额	300z
主任务报酬金额	2400z
副任务报酬金额	3600z
时间限制	50分钟

任务解说

讨伐草食龙和斯库亚基尔各10只的任务，将怪物杀死后建议进行剥取，这样可以较快地令怪物消失，以加快刷新速度。另外注意途中会有1只毒怪鸟乱入，它是副任务的讨伐目标，当然如果不想麻烦也可以不打，利用开阔的地形绕开它即可。

ケロロ军曹・スカウト大作战

更新时间：2013.9.14

任务类型	狩猎
任务等级	★3
地点	冰海
主任务条件	讨伐1只鬼蛙和1只怪鲛
副任务条件	破坏怪鲛的背鳍
参加条件	无
契约金额	700z
主任务报酬金额	6000z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50分钟

任务解说

鬼蛙和怪鲛最初分别出现在6区和2区，鬼蛙的活动区域为3、4、5、6、7、9区，怪鲛在1、2、3、6、7活动，有一定的重合，可以带上“こやし玉”，在它们会合后将其中一直赶走。另外鬼蛙在冰海的碎石招式带有冰属性，最好准备一些“ウチケシの实”以防万一。



ネギま！・暗の世界に忍ぶ影

更新时间：2013.9.18

任务类型	狩猎
任务等级	★3
地点	地底洞窟
主任务条件	讨伐1只电龙
副任务条件	交纳一个龙のナミダ
参加条件	无

契约金额	700z
主任务报酬金额	6000z
副任务报酬金额	900z
时间限制	50分钟

任务解说

电龙最初出现在3区，会在1、2、3、6、7、8、9区活动。副任务的“龙のナミダ”需要电龙在天花板上往下滴口水时出现，由于这个地图有天花板的区域不少，还是比较好达成的。最后要注意这个



任务的电龙会狂龙化，狂龙化后它的三叉电球角度更大，需要向两侧移动更多的距离才能躲开，如果来不及的话可以尝试站在电球之间的空隙来躲。



PSP PSV

讨鬼传



◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2013年6月27日



追加任务集 十一

※可获得制造新防具的素材。

鬼讨つ鬼神	
任务目的	讨伐オカミヌシ、マフチ、ホムラカヅキ、ダイテンマ各1只
任务难度	★★★★★★★★★★
限制时间	60分钟
任务报酬	9900
战场	「武」之领域
同行者	3人

亚种怪四连杀，到了这个程度的任务已经不是能不能打过BOSS的问题了，而是能在多少时间内干掉BOSS。限制时间只有60分钟，平均下来留给每个BOSS的时间仅有15分钟，就算相对简单的**マフチ**和**ホムラカヅキ**可以节约点时间，剩余那两只每只的讨伐时间也最多只有20分钟左右，对玩家的装备和技术都是不小的考验。四只大型鬼中，有两只弱风，可以考虑使用该属性的武器作战。



英雄ノ皇	
任务目的	讨伐インカルラ、トコヨノオオキミ各1只，マフチ2只
任务难度	★★★★★★★★★★
限制时间	60分钟
任务报酬	9900
战场	「乱」之领域
同行者	3人



这个任务中，**インカルラ**ト**コヨノオオキミ**都是很能拖时间的家伙，前者会经常腾空使用空中攻击，这招难躲不说威力还很高，并且在空中时也不能对其造成有效的攻击；**トコヨノオオキミ**的招牌动作就是冲刺了，而且一冲起来就没完没了，后期还会飞天，会在空中待很长时间拖慢战斗节奏，因此本战中队伍里最好带上使用长枪和弓的玩家，一来可以比较有效地对飞天的BOSS进行打击，二来可以靠枪衾挡住**トコヨノオオキミ**的冲刺，尽可能争取输出的时间，至于途中的两只**マフチ**基本等于送素材的，没什么威胁。

1.06版新增DLC任务

地狱ノ番犬	
任务目的	讨伐ケルベロス1只
任务难度	★★★★★★★★★★
限制时间	60分钟
任务报酬	7200
战场	「武」之领域
同行者	3人

很简单的任务，目的主要是用来让大家熟悉新怪。作为《讨鬼传》与《灵魂献祭》的联动DLC，这只地狱三头犬比《灵魂献祭》里打业炎魔的任务要简单太多了，由于场景里没有小怪的干扰，玩家在熟悉其招式后可以完全没压力地把它干掉，下面就来细说这个BOSS的各种招式和打法。

招式

突进： 朝玩家冲刺一段距离后用爪攻击，动作很明显，在BOSS靠近并抬手时翻滚就能轻松躲开，在其双腿被破坏掉的情况下使用这招后会摔倒，此招可用枪衾挡下。

大跳跃： 朝玩家冲刺一段距离后高高跃起，并在其中一名玩家头上落下，只要不断跑动就不会中招，在其四肢被破坏掉的情况下使用这招后会有很长的硬直。

气刃： 手中蓄气后按照右勾拳→左勾拳的方式进行二连击，同时手中会发出气刃，攻击直线方向的玩家。这招的出招动作也很明显，及时远离BOSS面朝的直线方向即可。

爪击： 用前爪发动的普通攻击，攻击范围约为250度，即便站在BOSS身后也会有被打中的危险。

咆哮： 大声咆哮将其自身周围的玩家击退一段距离，这招只有BOSS的正面有攻击判定，其余方向的玩家虽然会被击退，但不会受伤。

枪放电： 拔出贯穿心脏的雷枪，插入地面形成四道射程、攻击力和追尾性能都极强的电磁波。此招有较长的准备时间，看到BOSS开始拔枪后立即远离。放出的电磁波带一定追踪属性，不过远离BOSS后有足够的时间看清电磁波的移动轨迹，靠翻滚轻松躲开。

放电： 魂餐状态时发动的招式，做出蓄力动作，之后会朝直线方向喷射电流或原地放电攻击自身周围的玩家。这招攻击力很高，保险起见优先远离BOSS，等其出招过后再进行输出。

打法

由于这个BOSS大部分攻击都有明显的准备动作，稍微熟悉其招式的性能后就能轻松躲开。其中比较有威胁的招式是爪击，原因在于可攻击到其身后的玩家，只要注意躲避这招，就可以全程在BOSS身后安全地攻击它的腿部了。地狱三头犬的可破坏部位为腿×2、手臂×2、头×3，打到这个BOSS可获得制造“魔枪・ケルベロス”的素材。



王と犬狼の狂宴	
任务目的	讨伐ケルベロス、ゴウエンマ各1只
任务难度	★★★★★★★★★★
限制时间	60分钟
任务报酬	9300
战场	「古」之领域
同行者	3人

真正变态的任务，和上一个任务形成鲜明的对比，在这个任务中要同时面对业炎魔和地狱三头犬。单独面对任意一个BOSS都可以轻松解决，不过一旦同时面对，难度的提升绝对不止一倍。这里建议优先对付业炎魔，一来是因为对其招式的熟悉程度更高，二来是地狱三头犬的招式较少，并且不进入魂餐状态的地狱三头犬所造成的威胁非常有限，只要注意躲避地狱三头犬在远处放出的气刃就基本不会有危险。



灵魂献祭

◆ACT◆SCEJA◆日版◆2013年3月7日

10月24日，官方放出了本作与《讨鬼传》的合作DLC任务，这次玩家要在《灵魂献祭》的世界里挑战《讨鬼传》里的经典妖怪业炎魔。

新魔物

ゴウエンマ

解体报酬	焰魔の爪
弱点属性	无
可解体部位	头部、尾部、双手

攻击方式

吐火球

朝玩家喷射追踪性很强的火球，普通状态下会连续喷射两个火球，愤怒后会喷射2～4个火球不等。

跳跃砸地

跳跃起来双手砸地，攻击范围不算大但威力很强，被打中非死即残。

冲刺攻击

朝玩家方向冲刺，靠近玩家后用手进行横向攻击，尾巴也会随之摆动，在不破坏尾部的情况下很容易被尾巴打中，用盾防御后可对其造成硬直。愤怒下的这招靠近玩家后会变成跳跃砸地。

火焰拳

召唤火焰后朝着玩家方向跑动，靠近后带火焰的手插地攻击，这招动作很慢，可以故意靠近引诱其出招后再利用翻滚躲开攻击。

挥击

挥手攻击正面方向的玩家，攻击范围不大但动作较快，愤怒时此招附带火焰。

扫尾

使用尾巴攻击身后的玩家，将尾部破坏后可彻底解除威胁。

踏地

对近战玩家的攻击方式，用脚踩地两次，攻击范围较大。愤怒后使用此招时地面会出现火坑。

火焰扫射

第二形态下的招式，喷射火焰进行从左到右180度范围的扫射，扫射速度很快，需要熟悉招式后才能有效躲避。

火柱

第二形态下的招式，有抬手砸地的准备动作，然后自身周围冒出大量火柱，要及时躲避，被命中会进入“燃烧”状态。

飞扑

第二形态下的招式，飞扑的实际攻击距离不算长，但由于没什么明显的准备动作，玩家很难及时反应过来，此招用盾防御后可对其造成硬直。

冲刺

第二形态下的招式，身体后仰，之后快速冲向玩家，由于有明显的准备动作，及时开盾防住即可，用盾防御后可对其造成硬直。

战法要点

非常难的战斗，首先难度为最高的十星，敌人的体力和攻击力非常高，而场景也并不算宽阔，对玩家的走位有较高的要求。业炎魔分为两个形态，第一个形态的攻击招式里威胁较大的有吐火球和冲刺攻击，吐火球有着极强的追尾性，即便BOSS没有面对玩家，火球也会追着玩家打，必须看准时机使用翻滚来躲避，当然也可以配上回避类供物降低躲避难度；冲刺攻击的正面挥拳不难躲避，不过想要同时躲开其身后甩动的尾巴就不那么容易了，要算好躲避的方向和时机。第二阶段的业炎魔行动速度加快，其中火焰扫射和飞扑躲避难度较高，实在不行就用盾来防御。在两种形态下，当业炎魔受到一定程度的伤害后都会进入愤怒状态，此时行动速度变快，部分招式发生变化，建议此时专心躲避，拖过其愤怒时间后再做打算。不过如果仅仅是与其单打独斗，熟悉了它的招式后还是很好对付的，这场战斗最难的地方在于场景里不断再生的小型魔物——蜘蛛，由于场景不大，因此很容易被蜘蛛吐出的蛛丝给缠住，一旦被蛛丝命中很容易被业炎魔的大威力招式打中，因此在面对BOSS的情况下还得随时注意周围的环境，蜘蛛一旦出现必须第一时间干掉。



硬件短消息

栏目主持：乌冬　　文 钢琴

干电池放电式充电转换器V2

品名	干电池式 充电アダプタV2
出品	Cool Clown
对应机种	PSV/3DS LL/3DS
官方价格	1680日元

掌机的平均游戏时间在4～5个小时，NDS和PSP在满电的情况下是完全可以达到这个续航时间的，PSV勉强在及格线上，但3DS就不行了，因为其功耗和电池容量之比是这几种掌机里最小的，功耗大但电池容量又不高，再联机打打《怪物猎人》很快就闪红灯了，在家里的话还好，但和小伙伴们面联多数都是在外面进行的活动，所以多准备个移动电源相当必要。干电池放电式充电转换器在以往的栏目里有介绍过两三款，不过标配都是只含某一机种的充电线，而这款带的充电线是有3DS和PSV两种充电头的，对于双机党来说更为方便。





3DS LL装饰水晶面盖

品名	ハ-ド カバ- for ニンテンド-3DS LL イベルタル/ゼルネアス
出品	ジュピタ-
对应机种	3DS LL
官方价格	820日元

任天堂怪物级软件《口袋妖怪 X・Y》双版本已经同步发售，日本地区上市首日销量就已经达到数百万之多，实在是恐怖。在《口袋妖怪 X・Y》发售之前周边商们就已经瞄准了这块肥肉，这款3DS LL专用的装饰水晶面盖就是其中一款，透明底子，X版和Y版封面怪各一种，撇开游戏本身，个人比较喜欢Y版的壳，构图看上去比较饱满，配色也恰到好处。





《口袋妖怪 X・Y》主题全家包

品名	3DS LL ポケモンバッグ XY
出品	MORI GAMES
对应机种	3DS LL
官方价格	2310日元

同样是周边商借《口袋妖怪 X・Y》搞出来的荷包杀手，表面有点像小学生书包的图案设计，大概年纪较小的玩家会更喜欢。可拆卸的单肩背带，双向全方位拉链，内部空间很广阔，有多层收纳单元和卡带网袋，可以将装备分类放置。不限定掌机，用来放手机、随身听什么的杂物也是很不错的。






硬质收纳盒

品名	ストロングケース
出品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	1680日元

爱惜机子的玩家可能对机器的保护要求比较高，那就可以试试Cyber的这款收纳盒，外层是防污性能强大的水晶壳，内层是耐震性能优秀的硅胶，光看那厚度就已经能让人相当放心，还采用了半悬空设计，能抵抗强烈的冲击。





PSV专用记忆卡 64G

品名	PlayStation Vita メモリーカード 64GB
出品	SCE
对应机种	PSV
官方价格	10479日元

在PSV众多配件周边里面，记忆卡可谓是最没有性价比的东西，没有之一，同样容量之下，比其他类型存储卡例如TF卡什么的贵得多，但速度不见得有多快，其他也没什么亮点可言，完全就是“PSV专用”而已。并且PSV的数据存储系统和游戏机制也让这些贵价记忆卡容量消耗得十分惊人，4G的卡两下就能被榨干，逼人不得不去购买更高容量的记忆卡。为了照顾更大的数据储存需求，官方终于推出了64G的版本，要价10479日元（合约600多人民币，都能买1T的硬盘了），对比32G的原定价9500日元（现降价为6804日元），多一倍的量才加了不足1000日元的价简直是“良心”。

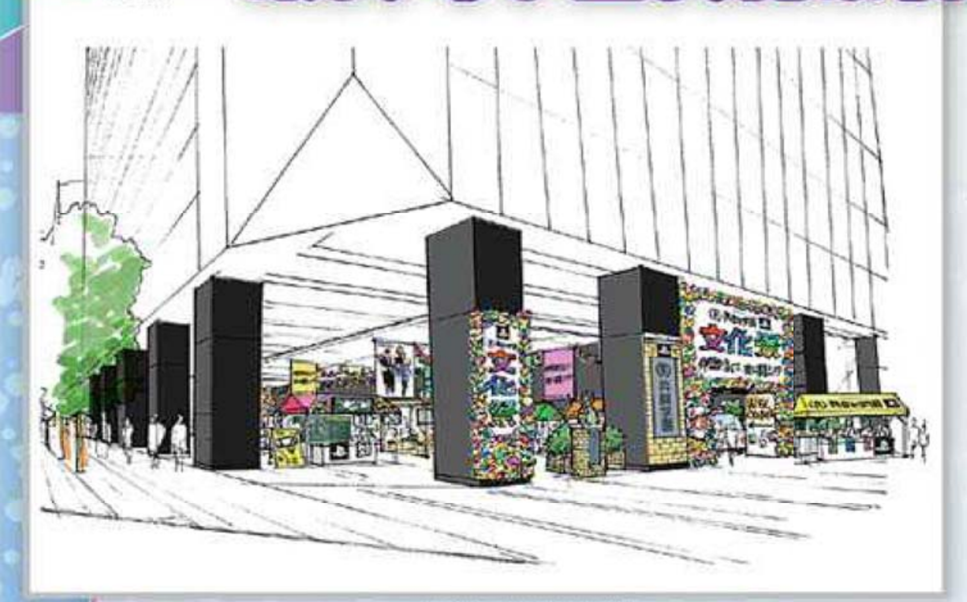


游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

库玛 提供

相信同伴！来共斗学园文化祭协同作战吧！



▲活动现场的设计图。

为了向PSV玩家推广“共斗游戏”的魅力，SCEJA于11月3、4日在秋叶原举行了名为“共斗学园文化祭”的活动。在此次的文化祭上，主办方除了提供了《灵魂献祭》、《讨鬼传》和《高达破坏者》这三款游戏让玩家们参与共斗外，玩家们还可以在此体验最新发售的PSV-2000，以及即将于11月14日发售的PSV TV的试玩。由于活动被称为“文化祭”，现场的互动活动、原创周边的贩卖和临时小吃店等当然都是必不可少的！

来自《灵魂献祭》共斗的特殊大奖！

由于此次参加的场地所限，《灵魂献祭》和《讨鬼传》的共斗活动分别只募集64人，《高达破坏者》只募集32人。在《灵魂献祭》上获得优胜的话，小组4名成员可以在日后参与新作《灵魂献祭Delta》的测试体验，并出现在《灵魂献祭Delta》的工作人员名单中。这样别致的大奖是不是非常让人热血沸腾呢！

共斗学园 购买部！

在共斗学园的购买部，不仅有像是“共斗学园运动衫”、“共斗学园T恤”、“共斗学园手巾”这样的原创周边进行提前贩卖，还有很多其他共斗游戏的相关周边商品也同时进行发售。



▲共斗学园运动衫



▲共斗学园T恤



▲共斗学园手巾

肚子饿了还怎么共斗！共斗临时小吃店参上！

在共斗学园文化祭上，亲临现场的玩家还能享受到独一无二的美食菜单！

为了让参与活动的玩家们深切感受到同伴之间互帮互助的重要性，（诶？确定不是互坑么？）美食菜单上提供了分量超大的“共斗超大份炒面”，以及教导玩家牺牲自己来拯救同伴的“共斗章鱼丸子”。就算是没有玩过游戏的人也可以从美食来体验“共斗”的精彩之处！



▲共斗超大份炒面，就连享受美味的时候也是共斗哦！4个小伙伴来一起把它吃掉吧！



▲共斗章鱼丸子，在4大颗的章鱼丸子中有一个隐藏着秘密哦……

来niconico神社参拜吧！

此次活动SCEJA也与niconico展开了全程合作，除了由niconico进行现场直播外，在niconico町会议上，周游了全日本的niconico神社也来到了共斗学园的文化祭。在与其他队伍比试前先去niconico神社祈祷一下吧，说不定能对玩家们的游戏技术有所加护呢！



►可爱醒目的niconico神社。

《讨鬼传》御魂设计大赛

苍穹 提供

Koei Tecmo Games联合niconico于9月共同举办了一场御魂设计大赛，官方只给出甲斐姬、森兰丸等30个备选御魂的名字，由玩家自由创作。本次比赛设有最优秀赏、特别赏各1名，除了能得到《讨鬼传》的官方周边外，作者所设计的原创御魂还将加入语音以DLC的形式在12月提供配信，此外10名优秀赏则能得到《讨鬼传》的游戏软件以及主题T恤一件。比赛期间共收到投稿作品142件，而结果也终于在10月底公布，下面就让我们一同欣赏一下获奖作品。



最优秀赏

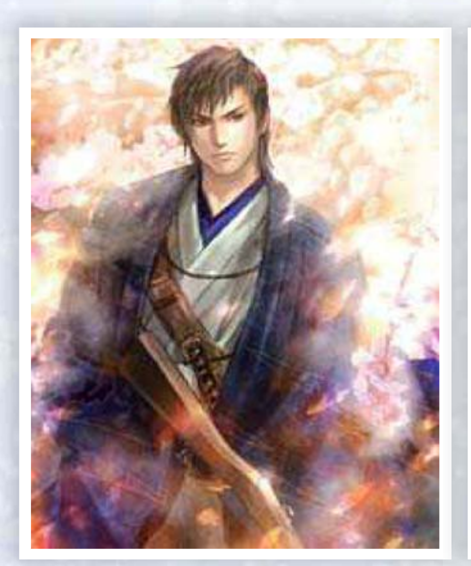
▲竹中半兵卫（作者：椎乃）



特别赏

▲绘岛（作者：浦助）

优秀赏



▲山本觉马（作者：力也）



▲阿伊努拉克尔（作者：ninico）



▲稗田阿礼（作者：KinnikuCrucher）



▲木花咲耶姬（作者：abe）



▲木花咲耶姬（作者：绘穹）



▲钵戴姬（作者：みしまか）



▲藤堂平助（作者：トミダ）



▼天钿女命（作者：piko）



▲天钿女命（作者：エト）

Piko＆赤饭上海演唱会12月唱响

白菜 提供



如果是经常关注日本著名弹幕视频网站niconico的读者，特别是经常关注音乐版块的读者，相信对于Piko与赤饭这两位高人气翻唱歌手并不会陌生。这两名歌手都拥有宽阔的声域，能够稳定地唱出男声与女声，是在niconico翻唱版块知名的“两声”类歌手。Piko已于2010年正式出道，而赤饭至今依然活跃在翻唱事业最前线。

两人早在今年6月27日就于niconico网站上进行了一次合作，上传了翻唱自VOCALOID家族的名曲《しんでしまうとはなさけない！歌唱》。如今强强联手即将再临，就在今年年末12月29日，两人将带上自己的专属团队，前往上海艺海剧院，举办一场合作演唱会。演唱会的标题继承了上次合作曲目的风格，名为“赤饭×piko 双人演唱会 又在一起真不好意思 live in上海”。如此暧昧的标题与合作活动，早已闪瞎了不少FANS的双眼，不少FANS在听到消息后当即表示这是两人的“复婚live”，可见两人之间的互动确实牵动着大家的心（笑）。

至于大家关心的票价等信息，可以查看右方的详细介绍。值得一提的是，花大钱买了VIP票的土豪们，在演唱会结束后可以参加两人的专场签名会，Get两人的签名以及握手资格哦！

演唱会详细信息

演出主题：赤饭×Piko 双人演唱会 又在一起真不好意思 live in上海（赤飯×ピコ 2マンライブ～またコラボするとは情けないLIVE in上海）
演出时间：2013年12月29日19：30开始（2小时或以上）
演出地点：上海艺海剧院（静安区江宁路466号）
演出规模：999座
票价：VIP 980元/580元/480元/380元
官方网站：www.yz.gz.cn
官方微博：@源子文化
官方微信平台：ACG-FC
咨询电话：020-87562998
演唱会QQ群：260622796
官方订票网店：tuzizhizhi.taobao.com
官方开放预订时间：11月6日晚21：00开订

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

每年一次万圣节美图算是本人负责“美图秀”栏目以来的传统了，今年自然也不例外。什么？你说去年就没有？那是因为去年不是人家主持的啦（瞄毛老师）……







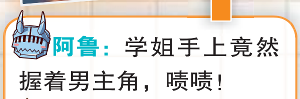




库玛：梓喵真是跟万圣节氛围很搭啊！黑发双马尾莫非也是万圣节的必需装备么！

阿鲁：不管怎么看都觉得故意卖萌的大小姐更有看点。





阿鲁：学姐手上竟然握着男主角，啧啧！

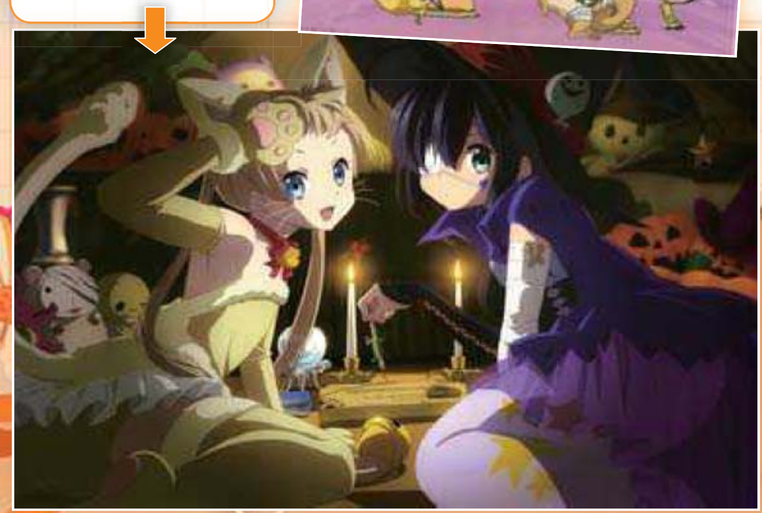
白菜：你这样的说法没看过原作的人能看懂才怪了。

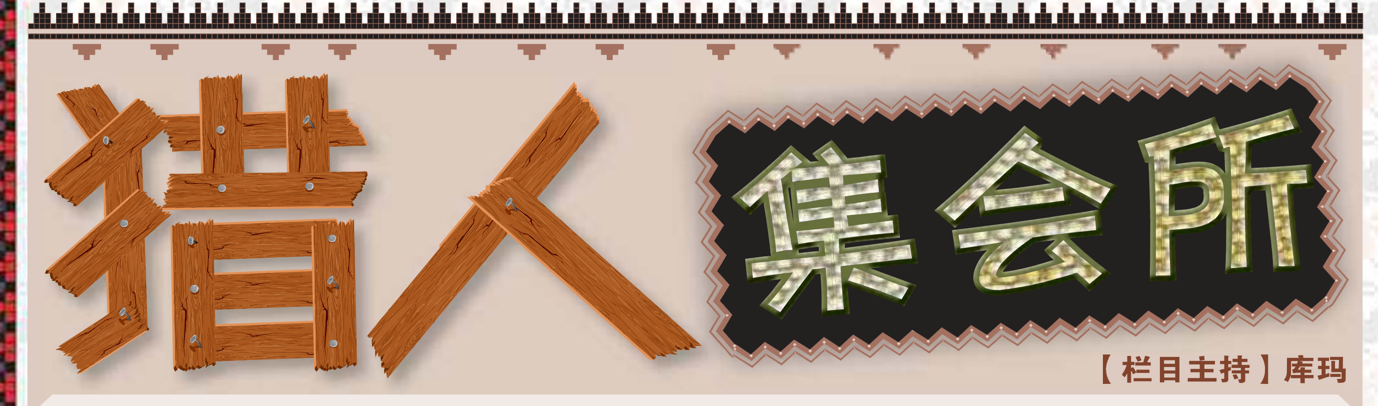
库玛：两只中二病又在研究什么奇怪的东西？

白菜：这图不属于游戏的范畴吧？

阿鲁：这动画的游戏化我觉得是迟早的事。







【栏目主持】库玛

这一辑的“猎人集会所”将继续为大家介绍《怪物猎人》世界中的草食种生物。身为《怪物猎人》世界中食物链最下层的生物，不仅被猎人用来剥取生肉作为回复耐力的道具，也会被大型怪捕食。并且在游戏的设定中，草食种不仅作为家畜被人类饲养，其身上的素材也是制作武器防具、甚至建筑材料的重要资源。在与大型怪物对战的时候，这些平日人畜无害的草食种们也会在战场里偶尔横冲直撞一下，想必此时的它们也会让身经百战的猎人们烦恼不已吧。

小谈《怪物猎人》生态 草食种篇

文 koflover



学名：ケルビ（Kelbi）

登场作品：所有《MH》系列

羚鹿与植食龙一样，是一种初代就登场的历代全勤怪物，不过因为羚鹿在现实中是实际存在的物种，所以被称作“怪物”多少有点不合适。与一般草食种怪物一样，性情温顺的羚鹿不但是肉食种怪物的美餐，而且还时常遭到猎人的捕杀。因为“羚鹿的角”是非常珍贵的素材，不仅在制作装饰品时要经常用到，而且还是武器“鹿角的弹弓”的主要制作素材。在《MH3》之前的作品中，猎杀羚鹿后剥取到“羚鹿的角”的几率并不高；从《MH3》开始，如果用打击属性的攻击将羚鹿打晕，就有很高的几率获得“羚鹿的角”，而且还不会伤及到羚鹿的生命。这样做的目的显然是给玩家灌输保护野生动物的意识，因为现实中的羚鹿可不像游戏中那样有很高的繁殖率，而活鹿取角取茸也是经过事先麻醉的程序。

羚鹿其实就是现实中的羚羊（Antelope），虽然羚羊的名字中包含了一个“羊”字，但大部分羚羊的形象与羊有很大差别，许多羚羊比如小鹿瞪羚、苍羚、鹿羚等物种看起来反倒和鹿更加相似。

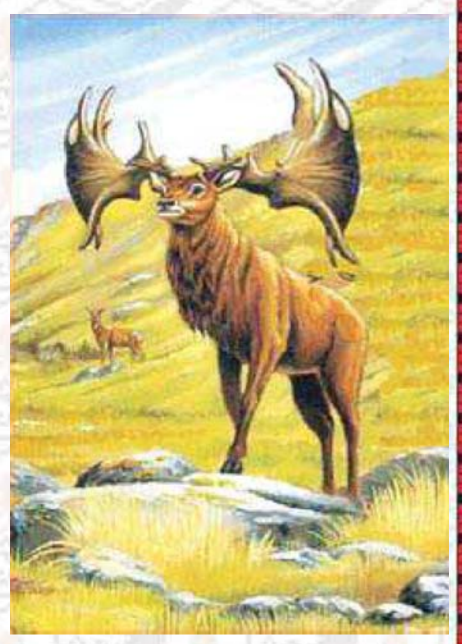
▶羚羊只是一类物种的统称，实际可以划分为近百个不同物种。

雪山鹿

学名：ガウシカ（Anteka）

登场作品：《MH2》、《MHP2》、《MHP2 G》、《MHF》、《MHP3》、《MH3 G》





►在所有种类的鹿中，大角鹿拥有最大的体型和最大的鹿角。

雪山鹿顾名思义，只在雪山这种寒冷地区出没，它拥有一对巨大的坚角，性情也比羚鹿要凶猛一些，如果被猎人袭击，就会挥舞大角不断进行冲刺攻击。对于新手猎人来说，雪山鹿并不是个好对付的角色，尤其是多只雪山鹿从不同角度发起攻击时很容易手忙脚乱。从《MHP3》开始，玩家也可以通过打晕雪山鹿的方式来提高“雪山鹿的角”的入手几率，这样既满足了装备的制作需要，又不会有杀生的负罪感。

雪山鹿的现实原型是大角鹿（Megaloceros），它又名爱尔兰麋鹿，存活于距今三百万年至一万两千年之间，巨大而华丽的双角是它的典型特征。不过这对大角需要大量营养物质来维系，当生存环境恶化的时候，就给大角鹿带来了极大的生存负担，最终导致大角鹿的灭绝。

菌菇猪

学名：モス（Mosswine）

登场作品：《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHP2 G》、《MHF》



生满苔藓的后背是菌菇猪的最大特征，虽然这看起来有点令人作呕，但对菌菇猪来说这层苔藓可以保护自己不受蚊虫叮咬，反倒是件好事，就像河马、野牛等动物故意把身上沾满泥浆那样。菌菇猪喜欢以蘑菇为食，所以在密林、沼泽、树海这些阴暗潮湿适宜蘑菇生长的地区，往往都能见到菌菇猪的出没，而且菌菇猪身上往往还能剥取到特产蘑菇或蓝蘑菇。从《MH3》开始，菌菇猪就不再出现，莫非是被捕杀过多导致绝种了？希望在《MH4G》中，我们能再见到这个其貌不扬而又憨态可掬的小家伙。

身上长苔藓的菌菇猪在现实中是不存在的，不过菌菇猪嗜好蘑菇的习性却是有出处的，因为古人喜欢用猪来寻找一种名叫“松露”的野生蘑菇。松露是一种稀有名贵的美味食材，与鹅肝、鱼子酱并称为“世界三大美食珍品”，因为它生长在地下而且不能被人工养殖，所以只有猪嗅到它的气味并将它拱出来后人们才能采集到它。不过因为猪也很喜欢吃松露，人们要费很大力气从猪口中抢食，所以后来人们改用专门训练过的猎狗来寻找松露，这样就方便多了。



▲仅从松露的外表来看，很难让人想象到它到底有多么的美味。

水生草食龙

学名：エピオス（Epioth）

登场作品：《MH3》、《MH3 G》





▲历史上最有名的尼斯湖怪伪造照片。



▲尼斯湖怪的描述形象和蛇颈龙几乎同出一辙。

水生草食龙是一种生活在海水或淡水区域的温顺生物，虽然外表看起来很凶猛，但它从不伤人，即便遇到人类袭击也会优先选择逃走，只有在必要的时候才会用尾巴扇出水波，稍稍干扰下猎人在水下的行动。虽然大部分水生生物都是以鱼类为食，但水生草食龙这个块头不小的大家伙却只吃海藻和水草，也不知道那点东西是怎么填饱它肚子的。但对于海龙这类水生肉食怪物来说，水生草食龙无疑是理想的美餐，不但味道好而且吃的饱，位于食物链底端的生物真是可怜啊。

水生草食龙的形象来自于传说中的尼斯湖怪，这种生物在现实中是否存在，目前还处在争议中，但大部分尼斯湖怪的照片都已经被证实是伪造的。而且就常识而言，在尼斯湖这样的生态环境中，像尼斯湖怪这样巨大的生物是很难生存的，一点水草或小鱼小虾可是根本填不饱肚子的。

MH狩猎日记 半夏的猎人路









垂皮龙

学名：ズワロポス（Zuwaropos）

登场作品：《MHP3》、《MH3 G》、《MH4.》







▲◀垂皮龙的外形特征分别来自于河马、犀牛和三角龙。

垂皮龙喜欢生活在温度和湿度都比较大的区域，比如水没林、原生林和树海等地区。正如垂皮龙的名称一般，它皮肤因为充满营养油脂而有些松弛下垂，从表皮中抽取的“垂皮龙的油”有很高的药用价值。垂皮龙虽然性情温顺，但却不是胆小的生物，如果猎人侵犯到它的领地或是向它发起攻击，那它一定会尽其所能去还击，即便有大型怪物来到它所在的区域，它也不会害怕逃走。作为草食种怪物来说，垂皮龙的勇气是相当值得敬佩的。

垂皮龙没有对应的生物原型，它的头部比较类似于犀牛，不过鼻子上的尖角没有那么突出，耳朵附近的扇形头盾更像是白垩纪晚期的三角龙（Triceratops），而它肥硕松弛的皮肤有点像河马。

用生命吹奏的笛手









栏目主持：库玛

第九美术馆

THE 9TH GALLERY

绚烂风华——光荣印象（上）

游戏的美术风格之于一款游戏就像外表之于每一个人。而同一个游戏厂商出产的游戏也或多或少就会在美术风格上有相近的地方，就像来自一个大家族有着相同的遗传因子一样。从本辑的“第九美术馆”开始，库玛将和大家一起来认识一下各大知名游戏厂商的美术风格，就让我们从那些或华美、或质朴的画面，或统一、或多变的风格中来走近一个个各有特点的游戏家族吧！

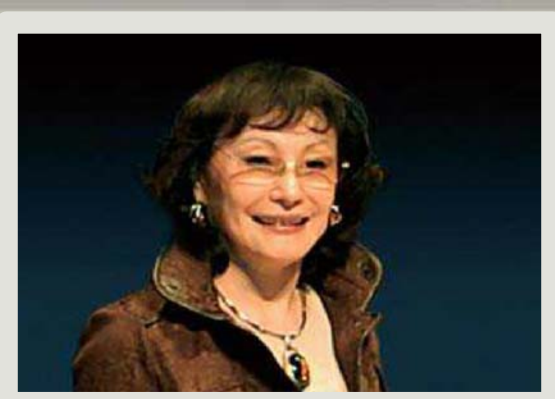
“光荣”的光荣史

于1978年成立的光荣（Koei）在初期主要以开发模拟经营类游戏为主，随着公司规模的扩大，公司旗下开发的游戏类型也变得越来越宽泛，1982年，光荣推出了日本国内第一款RPG——《地底探险》，1994年由光荣制作的日本首款面向女玩家群体的恋爱AVG游戏——《安洁莉可》在日本发售，1997年《三国无双》的推出，也标志着光荣在动作游戏领域也开始有所斩获。光荣作为游戏厂商的最大特色在于其十分擅长将制作的游戏融入到相应的历史背景中，从历史中提取的丰富元素也使得光荣的系列游戏都有很长的寿命，例如其旗下十分著名的系列《信长之野望》在今年就迎来了30周年纪念。



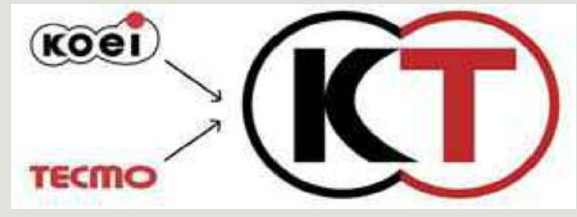
↑在与Tecmo合并为“Koei Tecmo”后，设立在神奈川县横滨市的本社大楼。





→襟川阳一与襟川惠子，夫妻两人携手创造了光荣的传奇。

自1997年的鼎盛期后，光荣开始出现了衰退垂暮的迹象。2000年，光荣脱离只专攻单机和家用主机的游戏开发路线，开始进军网络游戏。2009年4月1日，光荣与业内的另一知名厂商Tecmo合作成立了“Koei Tecmo Holdings”株式会社。原来的“Koei”和“Tecmo”被作为子公司品牌继续保留，并且合并后公司开始更为积极地开拓海外市场，相信经过各方面调整后的光荣在今后将会焕发出更多的活力。



▲两家公司合并后的新Logo。

“光荣”的风格

只要一提到光荣的游戏，相信不少玩家的第一反应就是其华丽的游戏美术。无论是“历史三部曲”的大气稳重，还是“《无双》系列”和《讨鬼传》的华丽唯美，光荣所制作的游戏总是在画面的呈现上尽善尽美。特别是在游戏制作技术越来越先进的当下，光荣基本上做到了随便一帧画面都可以作为桌面或屏保的程度。

华丽厚重为先

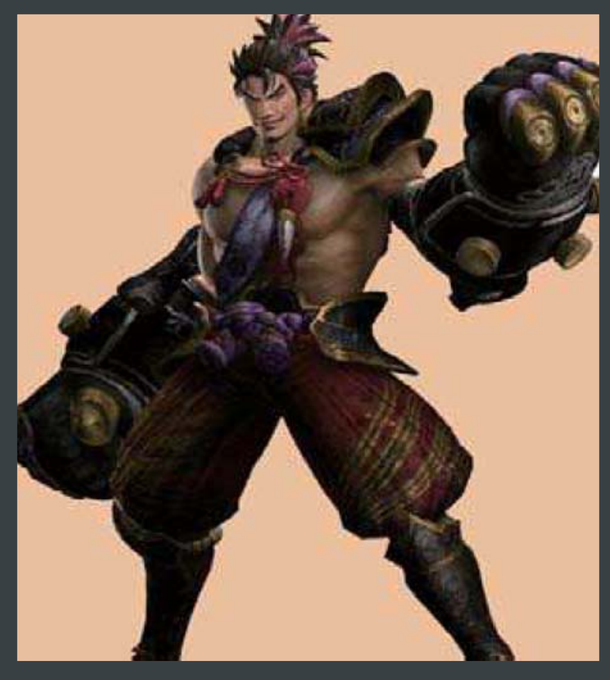
光荣的画面首先十分饱满，色调虽然因作品需要略有差别，但都注重营造一种油画般的厚重感。并且这种厚重感多是通过在人物设计和场景设计上采用较为写实的美术风格来进行塑造，并且光荣的设计师们也很注重用暗色压住画面，再通过点缀亮色来提升亮度，凸显画面的层次。





↑《信长之野望》中的剧情过场CG中都多运用暖色来提升画面的亮度。





↑《讨鬼传》中的角色形态都较为丰满健硕，相较更偏二维的日式美术风格更偏欧美风。

精致细腻为主

作为业内游戏美术方面的一个标杆，光荣的游戏无论是人设还是场景设计都颇具细腻之感，让玩家们都可以长时间地来欣赏品味画面中的每一处细节。特别是在对于人物的塑造方面。光荣绝对是极尽所能地坚持美型至上主义。游戏的角色不仅有着精致迷人的五官，其身着的服饰或者手上的道具也有许多值得品味的小细节。不过光荣过于美型的人设有时反而招致了玩家对其“不忠实历史”、“人物脸型过于雷同”等不满。





↑ 无论是历史上被传闻相貌英武的织田信长，还是以貌丑闻名的黄月英在光荣的人设下都美型无比。

→《战国无双》里的浓姬。

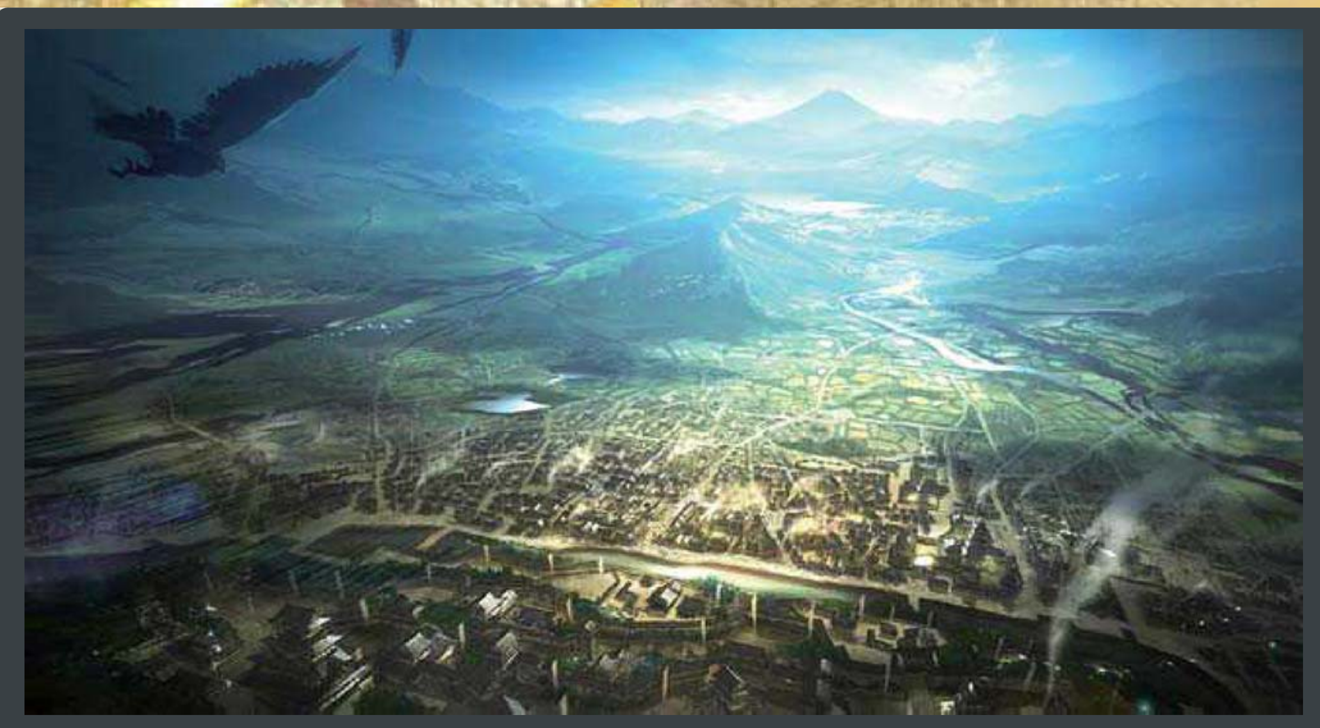


比如《战国无双》里的浓姬这个经典角色。穿成这样去参战的话势必会影响战斗力，但这样精致美型的人设就是会让人忽略这些不合理的细节，转而沉醉在养眼角色的一举一动，一颦一笑里。并且其身着的花魁服饰、右腿上蛇形的缠绕状装饰物、手脚上不同颜色的指甲油等小细节也恰到好处地交代了角色强悍高傲、孤高不羁的性格。

再比如《无双大蛇》中的素盏鸣。这位手刃八歧大蛇的英雄人物，在日本神话里是以狂暴性格闻名的破坏之神。为了突出人物性格狂暴的特点，素盏鸣的皮肤被处理成了仿佛随时都会燃烧起来的暗红色调。红色的眼瞳、邪魅的笑容和健硕的体型也让其霸气的气场展露无遗。并且人物的细节刻画十分出色，独特造型也交代了其古神的不凡身分，将其与游戏中的其他角色明显地区分开来。



→《无双大蛇》中的素盏鸣。



↑《信长之野望》中迷人的日本战国风光。

大气沉稳为辅

由于光荣的游戏或多或少都与历史有关，特别是《信长之野望》、《三国志》和《苍狼与白鹿》这三部被称为“历史三部曲”的游戏大作则分别联系着古代日本、中国和蒙古帝国的历史。因此光荣在进行场景设计时都特别考究，仔细来看的话游戏中的场景实则都有比较精致的细节，但为了突出游戏中的众角色，背景场景便较多使用了凝重的底色并处理得比较模糊，这也使得游戏画面不会让人眼花缭乱，而流露出一种稳重的气息。



↑《真・三国无双》中的场景，无论是宫殿的奢华之风还是野外场景中显现出的战前萧瑟，都十分符合游戏的整体风格。

←《讨鬼传》中的背景渲染也增加了鬼怪的压迫感。

未完待续

牵闪必加魂

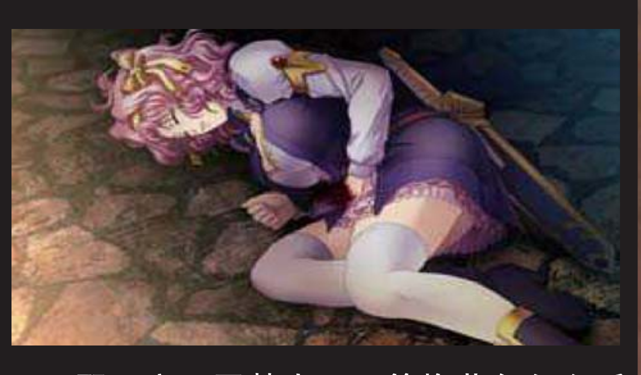
继上次的“三”相关主题，本次接着聊聊《POJ》中的三个新人，这三人的剧情刚好各自分配在三条路线内，其份量之重甚至足以和主线剧情相媲美。

文 古梓

兹雷和梅菲尔

兹雷和梅菲尔按理说并不能算新人，毕竟他们前作已经是我方成员了。可之前他们并没有太多表现机会，顶多让人认识到兹雷的热情青年特性和梅菲尔行为慢半拍的小迷糊性格，以及二人青梅竹马的关系。虽然兹雷比梅菲尔年纪小，却总是处处把她当妹妹看待，并时时刻刻保护着她。那时并没有人注意到兹雷对梅菲尔的依赖已经到了病态的程度，而这恰恰成为了之后二人剧情发展的导火索。

最初的变化是因为梅菲尔无意中替牙炎挡了教团杀手一刀，事后兹雷没有及时去照顾梅菲尔，反而迁怒于牙炎。即使獠牙出面劝说也完全没用，他甚至抛出狠话“就是因为接受了这种叛徒，我们才会被世人所憎恨的！”殊不知，獠牙某种意义上也是和牙炎一样的叛徒。还好在正树怒斥之下，兹雷才算恢复理智，赶紧跑去照顾梅菲尔。可刺中梅菲尔的这把咒符匕首附带了诅咒效果，即使莉米亚能治疗伤口，也无法完全消除诅咒，只能靠梅菲尔自己的精神去对抗。因为这诅咒会利用人的心灵创伤化作噩梦来侵蚀其精神，所以莉米亚认为兹雷是惟一能帮到梅菲尔的。



那一夜，恶梦中，不管梅菲尔怎么呼

喊，双亲都不加理会，只关心死去了的哥哥，所以才会加入波尔库鲁斯教团希望能复活自己的孩子。“果然我是被抛弃的，只有哥哥才是最重要的吗？”正当她痛苦呻吟之时，兹雷一直陪在其身边，鼓励她，并且发誓要一直代替其双亲陪在她身边保护她。终于，梅菲尔成功渡过了难关。本以为事情总算告一段落，可二人分开后迎接兹雷却是一场对他来说从未有过的最严酷的战斗。面对一波又一波的恐怖分子来袭，始终缺乏实战经验的他第一次感觉到了力不从心，甚至体验到接近死亡的恐惧。虽然部队汇合后，他曾将自己的烦恼说给梅菲尔听，可梅菲尔一句“没事的”并没安慰到他，反倒令他的手开始颤抖起来，甚至泪流不止，这时候他才发现，原来自己打从心底里害怕战斗。

紧接着，獠牙因为涉嫌勾结教团而被队里调查，众人一心想帮他，惟独兹雷大反常态，质问众人：“难道獠牙他不是真心想要背叛我们的吗？”之后，连梅菲尔无意中提到獠牙都会让兹雷神经质般地大发雷霆，生怕她会被卷入獠牙事件中。尽管经历了一连串事情，队里恢复了獠牙的职位，可兹雷却是惟一一个不服该决定的人。一直到那一天，偶然路过獠牙房间的兹雷误会了獠牙和梅菲尔的关系，于是完全不顾二人的解释，将长久以来积压的压力全部都宣泄出来，一拳狠狠地打在了獠牙脸上。奈何他以为自己是在保护梅菲尔，却看到梅菲尔居然因为害怕而远离自己。原来对于兹雷来说，梅菲尔就像是缓和剂，一旦失去了她，兹雷的心就会彻底失去支撑而崩溃。



偏偏在这时候，梅菲尔被教团控制攻击我方，幸得獠牙争取了时间找到被关禁闭的兹雷，告知现在能唤醒梅菲尔的人只有他。在贵家泠以及众人的帮助下，兹雷不顾一切冲上前去，努力用自己最真诚的心求得梅菲尔的原谅，更再次发誓，无论什么时候他都要保护梅菲尔，最终才成功让她清醒过来并再次接受了自己。不久之后，二人很诚恳的找獠牙道歉，兹雷更和獠牙许下承诺：以后再遇到同类事情，绝对不会将自己的力量用在同伴身上，而是要用来解决事情或者为了同伴而战。那一刻，兹雷终于将自己从压力中解放了出来，成长为一名合格的战士。

特雷斯和吉多

特雷斯是个喜欢女扮男装，言谈举止颇有大家闺秀的气质，却不谙世事的女子。她是在吉多一次潜入恐怖份子据点的时候偶然发现的，后来因为据点被轰炸而身受重伤，便被吉多救到了安蒂拉斯队母舰之上。虽然她简单介绍了自己，但凭吉多特工的直觉一眼看出她在刻意隐瞒自己真实身分。尤其是她说自己被人骗至身无分文才在据点厨房里帮忙的说法本身就很令人怀疑，但吉多却愿意相信她并非恐怖份子，更在上司塞尼雅那里争取到她的调查权。为此，他甚至答应特雷斯无论出现什么情况自己都不会背叛她。虽然吉多并不急于查出特雷斯的身分，可最令他在意的是特雷斯似乎很抵触自己被当作女子看待这件事。



面对恐怖份子集中袭击，眼看安蒂拉斯队已经快要撑不住，借着机体回船修理的机会，吉多赶紧找到了特雷斯，要她万一有什么危险就自己一个人逃走。这一举动令此刻的特雷斯无比纠结，她的确想逃走，因为实在害怕自己又一次被卷入战乱之中，从而再次看到过去那一幕惨绝人寰的光景。可她又想到是吉多救了自己，只知道一味逃避的自己究竟还能到哪里去？眼见众人中了教团的圈套已经无力再战，特雷斯突然想到吉多永远不会背叛自己的约定，自己难道又要舍弃

他们吗？于是，她心一狠居然驾驶着量产机出击，虽然看似鲁莽，但凭借着其出色的能力竟给我方抢到了宝贵的逆转机会。



战后，她希望能继续留在船上。虽然塞尼雅的确看上了她操者的实力，但吉多本人却并不希望她成为操者，因为像她这样的大小姐根本不了解战争的残酷程度。特雷斯这才说出了自己的过去，原本她以前就有进行过魔装机的训练，而且也的确朝着操者这个方向努力着，可后来某次经历让她亲眼见证了战争的残忍，这才从故乡逃出来。现在她已经不想再逃避，不想再见那一幕悲惨的情景，所以才要靠自己的力量战斗下去。

随着彼此信任的加深，吉多逐渐知晓了特雷斯的身分。原来她是埃里亚尔王国某公司的社长千金，可当她提到“父亲”这个字眼时，身体便会很难受，甚至开始过度呼吸。吉多马上察觉到，她对父亲是有严重心理障碍的。然而在一次二人联手潜入帕泽谬特社调查的时候，特雷斯一眼就认出了埃里亚尔最新型的防卫系统，甚至还轻易干扰了其正常运作，这让吉多基本确定她父亲的那家公司正是专门制造武器的贝尔罗德社。然而令她产生严重心理阴影的还有另外一个男人，此人当初以优秀的操者能力在公司很受特雷斯父亲看重，他便借机频频向特雷斯示爱，但在接触中，特雷斯发现这个人表面装得很绅士，内心却十分傲慢。尤其在特雷斯接受魔装机训练并取得比他还要好的成绩后，此人恶劣的本性便彻底暴露了出来，一开始只是时不时对她女性身分冷嘲热讽，在被她拒绝后更当起了跟踪狂，后来居然还绑架了她。虽然最后特雷斯还是安全被解救出来，但那段恐怖的经历让她惧怕被人当作女性。



于是乎，得知他们的追捕对象正是特雷斯口中所提的那个人渣木贺时，吉多竟然不顾特雷斯的心情要她和自己一同前往，想要逼迫她自己面对心理阴影。不料看到木贺，想起其人渣的丑陋嘴脸和狂妄言论，加之自己被绑架那段时间的所有悲惨经历，特雷斯立时情绪失控，即便再次出现过度呼吸症状也全然不顾，疯了似的想要打倒木贺。结果莉米亚还为此狠狠批了吉多一顿，可吉多始终认为自己没有错，因为今后很有可能还会遇到类似的事情，谁能保证特雷斯就不出危险？即便特雷斯没事，可因为她的问题让我方受到伤害又怎样？到时候，特雷斯的心才真的会受到致命伤！其实吉多早就详细调查过特雷斯的身分，她之前曾亲眼目睹平民区域被卷入战争之中的惨状，那时候攻击平民的正是她父亲公司开发的魔装机系列。所以，她将父亲的身影和那些杀戮机器重叠了，这才有了心理阴影，而特雷斯选择入队完全是为了告别过去的自己。吉多正是知道这些才始终支持着特雷斯，因为特雷斯早已经成为其不可替代的同伴。此时的特雷斯就在门外听到了一切，不觉对吉多充满了感激之情。有趣的是特雷斯和吉多间的绝对信赖关系却招来了队里很多人的误会，估计吉多再怎么解释也只会越描越黑而已。

莉米亚和炎龙

众人初次看到莉米亚时，觉得此人还是比较好接触的，只是她在第一次看到炎龙的时候，脸上表情的确很不自然，这一点炎龙也明显察觉到了。而在队里众人打成一片欢闹得不行的时候，只有莉米亚一人始终提不起精神。之后，每次遇到炎龙，她总会条

件反射般的躲开。毕竟炎龙是自己的杀父仇人，莉米亚曾十分憎恨炎龙和自己父亲卡库司将军战斗，就跟恨自己弟弟扎修一样。可随着和扎修和好后，她才开始重新思考父亲的事情，结果却越发搞不清楚了。本来想着加入安蒂拉斯队可以弄明白炎龙当初到底是以怎样的心情杀死父亲的，但又苦恼于找不到确认的方法。

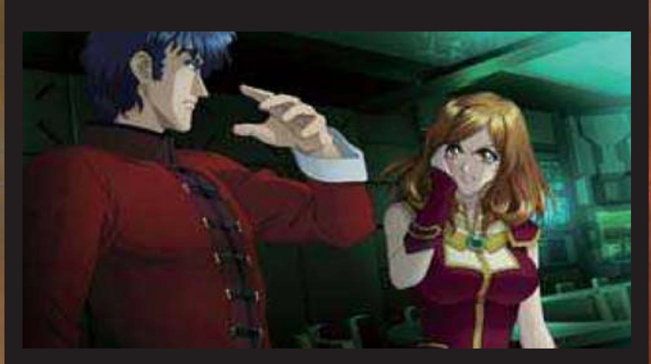


在修特德尼亚斯时，莉米亚可谓遇到了克星，那就是罗约拉大佐，本来莉米亚是全面否定其力量决定一切的观点，却遭到他的反讽“是吗，你居然会如此严厉批判你父亲的行为吗？借助武力统一全国，近而统一世界保护祖国，这可是卡库司将军当时追求的战略效果。”之后一句“果然是有其父必有其女啊，一样都是野蛮透顶！”彻底将她激怒了，她发狂似的冲出去，不仅让自己被敌人部队包围，还打乱部队阵形。虽然因为炎龙等人的努力才救下了莉米亚，可愤怒的莉米亚却不肯承认自己的错误，还说是因为听到父亲被人侮辱才如此拼命。这下子，一直保持沉默的炎龙终于忍无可忍，上去

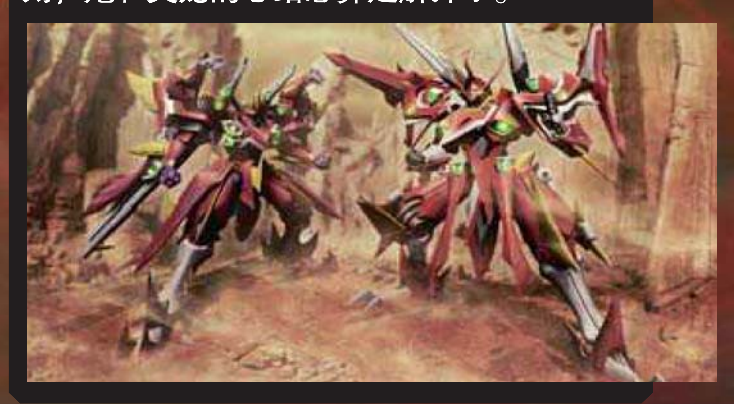


给了她一巴掌。“你这样的人根本没有资格提将军。我和将军都是为了贯彻各自的正义才战斗着的，而你呢，轻易就被那么低劣的话语给刺激到，如果你就这么死了，你还能为将军做些什么？”

被关了禁闭的莉米亚始终弄不明白，为什么被杀父仇人这么痛骂，自己却毫无还嘴之力，甚至还感觉是被父亲训斥一般？之后普蕾西亚以及琉妮都和她同病相怜，谈及昔日的杀父仇人，却又各自有不同的感想，这令莉米亚开始明白过来。过去是过去，现在是现在，不能总被过去所束缚住，只记得仇恨的话会让自己越发看不清事实。



再次遇到罗约拉，莉米亚虽然依旧无法忍受他如此玩弄自己父亲留下来的机体，但经历了这么多，她已经懂得如何控制自己的情绪。甚至可以义正辞严的反驳他：“虽然父亲的确沉浸于力量之中，但为了保护国家，他始终坚信着心中的正义。所以，他绝对不会将无辜的人牵扯进来，更不会用这力量来对自己的同伴下手。”在和假艾尔西尼一战中，因为无法忍受心爱的人被人如此侮辱，炎龙一度被自己的愤怒火焰所焚烧，这时候，出手救他的竟然是莉米亚。正因为莉米亚的话语，炎龙终于悟道从而完成精灵凭依。其强大的气所产生的共鸣，使得莉米亚切身体会到了炎龙心中的愤怒。那是不能允许任何错误，真正纯粹的正义的怒火。这一刻，她和炎龙的心结总算是解开了。



华彩无双

《战国无双2》是PS2时代一款十分经典的《无双》，此前已经登陆过不少平台，如今作为《战国无双4》发售前的怀旧向预热作品，2代以HD化姿态登陆PS3/PSV并加入奖杯要素，让广大玩家有机会在高清平台上再次重温该作。趁着《战国无双2》HD版发售之际，笔者也借专栏之地简要回顾一下2代的人物和剧情设定。

文 哲勒

从天下布武到丰臣军抬头

《战国无双》初代以织田军为中心、天下布武的主题相信玩家们仍有印象，作为系列首作，初代的登场人数并不多。剧情中织田军所占戏份相当重，以至于改名数次、最后统一战国的太阁——秀吉也是以在织田麾下时的姓氏挂名登场，而且初代本传他是特殊NPC不可使用，直到《猛将传》才变为可操作角色。而在《猛将传》中转正的可操作角色还有本多忠胜及其女稻姬，本多忠胜是德川军第一猛将，拥有征战生涯无伤的传说，可谓“真无双”角色，为何这样的角色还要留到《猛将传》才肯放出来？原因有二。其一正如之前所说，初代的中心为织田军，本多的勇猛之处不以德川势力为视点难以表现，而在天下布武时期德川还在织田的掌控下；其二，初代《猛将传》的实际作用是兼为2代丰臣军抬头和东西军争乱作跳板，德川势力一次就增加两名新角色乍看之下有利，只可惜这个势头没保持多久就被完全翻盘了。

到了2代，德川势力除了其主公德川家康变为可操作外实则并无太大变动，反观死对头秀吉的待遇则大大优于德川。首先，秀吉的姓从羽柴改成了丰臣，姓氏得到正名；其次，加入了大量丰臣军的武将——秀吉的正室宁宁、日后东西军争乱的重要角色石田三成以及石田的参谋岛左近，甚至初代登场的佣兵杂贺孙市也以秀吉好友的身分重新塑造；此外还加入了相当多的角色来辅以完善秀吉的天下统一，如九州的岛津、立花，北条的替补风魔小太郎，包括后来2代《猛将传》追加的长宗我部都可以称得上是秀吉天下统一的奠基石。但2代的丰臣势力所占的篇幅之多并不仅仅是天下统一，统一后期的“延长战”东西军之争才算是本作的最大亮点。



战国三叛

本能寺之战开了个内乱的端，从此往后基本就是螳螂捕蝉、黄雀在后、黄雀之后

还有一个捕鸟的小孩的故事。蝉是信长、螳螂是光秀、黄雀是秀吉、捕鸟的小孩则是家康。初代只有明智一叛，2代加入家康后，最后一叛也跃入玩家眼中。有人会好奇，题头既说“三叛”，数来却只有二，其实二叛早已在大家眼前，只是不了解历史的玩家大概不能甄别而已。毫无疑问，二叛就是秀吉，他诛灭明智打着为信长报仇的旗号，却与织田家老柴田胜家反目，后来把信长打回来的天下一并接手并打压信长的亲族等诸多事情在游戏中都被正当化，包括小牧长久手和贱岳之战中玩家都难以看出其中的暗流汹涌。想当初光秀、家康、秀吉同样归属织田。光秀带了个好头，往后就是上梁不正下梁歪、黑吃黑的内斗。起初家康还是一条汉子，今川死后试图扶正今川氏真，信长死后也试图援助他的儿子，但最后他也出演了反贼，不排除是其“前辈”的带头作用太好，以至于后来全盘照抄。

东西军之乱・始

东西军之乱始于2代，3代有愈演愈烈的趋势，不过这是后话。单以2代的剧情和登场人物趋势明显更倾向于西军。虽说战国大部分转折点都能以“贵国真乱”来形容，但没深入了解过这方面历史的玩家大概会被游戏中的人物关系搞得一头雾水。实际原由是，剧情中的秀吉洗白过度，以至于玩家根本看不出他的派系到底发生了什么，最后才会上演内斗被家康趁虚而入窃走天下。单以2代的故事渲染而言更像石田三成因人缘不好、又是个毒舌正直的笨蛋而被同僚所厌恶，在秀吉死后诸多矛盾爆发，最后上演了关原之战。就人物塑造石田三成的形象无疑是成功的，过分的耿直忠诚的性格与待人接物的高傲态度，都十分接近历史形象。实际上关原之战的爆发也不光是因为他个人的性格问题所导致的，只是在游戏里显得更像和他全数挂钩而已。

关原之战作为日本战国后期一场大战役也是2代的主要舞台之一，基本上是2代故事模式中最为普及的关卡，包括外传在内丰臣、德川人手一关。由于2代的个人列传性质基本上是不会出现Bad Ending的，于是西军的关原都是把东军打回江户城，然后追加一关江户之阵的假想结局。也因为西军数量众多，外加德川家康在游戏中各种表现得不像好人，打他的关卡也很多，于是他基本可以奠定是2代第一反派了。正因为2代的形象太深入人心，以至于后来3代试图洗白也难以挽回了。

地方势力百家争鸣的开端

从2代开始，九州、四国、近江等地方势力逐渐抬头，2代《猛将传》四国领主长宗我部的登场基本奠定了往后在这一带加人的趋势，于是3代立花宗茂和毛利元就的登场也就没什么出奇的了。战国的纷乱比起三国时代有过之而无不及，虽说三巨头织田、丰臣、德川气势如虹、逐鹿天下，但只让玩家以这三家为视点，去对付其他都是大众脸或特殊NPC的大名明显过于寒酸。于是2代开始把各路地方势力的大名转为无双武将，首当其冲的是1代的特殊NPC浅井长政、往后是九州势力的立花訚千代和岛津义弘，以及四国的长宗我部元亲。虽说各势力最后都归顺了，但他们曾经的精彩不能磨灭，纵然不及川中岛龙虎斗的经典为人所津津乐道，却也是战国绘卷中的一笔。

“《战国无双》系列”无疑是众多妙笔交错成的斑斓绘卷，光荣每做一作都在这个百花争艳的绘卷中留下一笔，而2代更无愧是该系列绘卷中的丹青妙笔。

经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹



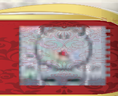
▲随着《怪物猎人》新作的发售，猎人们又掀起了新一波的狩猎热潮。

“《怪物猎人》系列”的风靡在玩家之间挂起了一阵“猎人”风，猎人对于猎物那不变的执着也彰显出了玩家对于游戏的坚持。“猎人”这个词不再仅仅代表一种职业，更代表了一种态度，屡败屡战、越挫越勇，绝不轻易丢下手里的武器——这不正是每个猎人的真实写照么？其实游戏界中有很多以猎人为元素开发的游戏，这些作品中也都彰显出了猎人那份独有的气质。下面就来列举其中的一些代表作品，看看这些角色是怎样做一名猎人的。

文 狮子心

特别推荐

生化危机



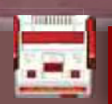
类型	A·AVG
年份	1996年
原机种	PS


▲猎杀者的攻击力很高，尤其要小心它的“断头”必杀攻击。

《生化危机》的出现在把玩家们引领到一个全新游戏世界的同时，也对这个游戏类型赋予了清晰的定义——恐怖生存。游戏将“生存”二字作为核心内容进行拓展，玩家要充分认识到自己的首要任务是活下去，合理利用手中有限的道具来规划每一场战斗，争取以最小的代价换得最大的战斗成果。久而久之，本作将玩家从其他游戏中形成的“击杀敌人”的固有认知，逐渐改造为“回避敌人”，这个全新的游戏理念在当时受到了一致的好评。在各个场景隐藏着什么物品，如何获得强力武器，怎样利用走位来通过一些棘手的难点……都成为了玩家们津津乐道的话题，也正是这些有趣的要素使得流程并不长的本作拥有着极高的可玩性。敌人设定堪称点睛之笔，游戏中任何一种怪物都有凌驾于玩家之上的能力，作为最常出现的丧尸其超高的体力和攻击力是无数人心中梦魇；丧尸犬超高的移动速度经常能偷袭到已脱逃的玩家；拥有一击必杀能力的猎杀者更是让玩家每次遇见时都战战兢兢。

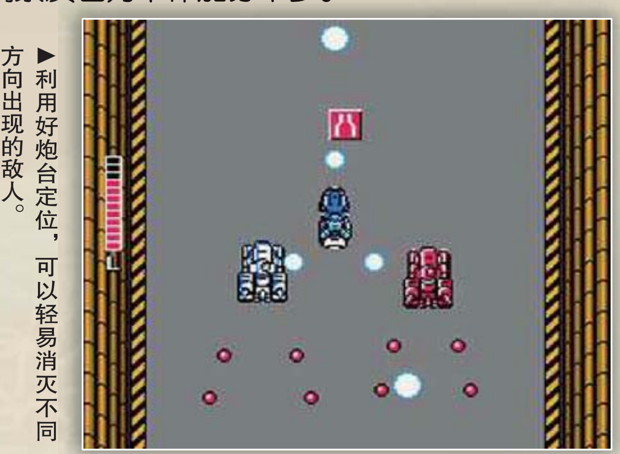
在本作之后的几部正统《生化》作品都保持了初代这样的魅力，依旧扮演着恐怖生存类游戏引领者的角色，不过近几年系列已经逐渐褪去这层光环，这一游戏类型也步入了低谷。笔者迫切的希望“《生化》系列”能够重振当年的雄风，给恐怖类A·AVG带来全新的活力。

超级间谍猎人



类　型	STG
年　份	1991年
原机种	FC

游戏将RAC和STG两大类型进行了融合，令本作显得尤其与众不同。玩家控制的是一部极具未来感的高科技战车，这部战车可以通过流程中获得的一系列道具进行强化。游戏中有两种颜色的补给车，红色的能够强化战车的能力，比如子弹的攻击范围、子弹的射速，增加HP的上限等；蓝色的能够提供作用各异的副武器，比如能够全屏攻击的炸弹，从轮子伸出攻击近处敌人的锯齿，最搞笑的是还有能向后方倾倒的机油，沾上机油后敌人会失去控制导致撞毁。关卡中的地形颇为复杂，在不同的地形下，战车也有着不同的状态，例如腾空时的飞行状态，在水面时的快艇形态，不同形态间的操作手感也都有着明显的区别。除了精彩的STG要素之外，游戏在RAC元素上也颇有造诣，多彩的赛道设计和出色的速度感相得益彰，使得游戏有着颇高的耐玩度，Sunsoft在音乐上一贯的高素质也为本作加分不少。



▶利用好炮台定位，可以轻易消灭不同方向出现的敌人。

顶尖猎人



类　型	ACT
年　份	1994年
原机种	ARC

SNK在横版动作过关类游戏上也是很有造诣的，《顶尖猎人》就是其代表作品。本作的画面非常精美，各种场景环境、敌人外型都表现得非常细腻。游戏中可供选择的角色有男女两名，一个擅长拳技、一个擅长腿技，他们除了攻击动作不同外，在攻防能力上并无区别。两个角色都有许多必杀技，而且这些必杀技的输入指令在格斗游戏中经常出现，气功波、升龙拳等招式也让FTG玩家颇感亲切。每个关卡都有5颗隐藏星星，这些星星会影响到角色必杀技的攻击动作，星星越多必杀技就越强。游戏中还加入了载具设定，可供玩家操作的机器人相当霸道，对于流程中一些难点会有很大帮助。游戏的流程并不长，在最终关会与之前4关的所有BOSS展开车轮战，这个类似于“《洛克人》系列”的设定算是最大的难点。最终BOSS实力强劲，不过耗尽时间也能取得战斗的胜利，这算是本作里一个不大不小的技巧。



▲各种拟声词也会出现在屏幕中，令战斗看起来十分有趣。

财宝猎人



类　型	RPG
年　份	1995年
原机种	SFC

本作是Square公司在SFC上的最后一款作品，由Sting开发，经典程度毋庸置疑。剧情主要讲述了主角们四处寻找七件古老的宝物，试图用它们来封印在世界上横行的各种魔物。游戏的主系统是RPG，但是在战斗中引入了SLG元素，进入战斗画面、攻击敌人时又成为了ACT。角色都有行动力上限的限制，行动力的消耗是通过战斗地图上不同颜色的格子来决定的，红色的消耗最多，反之白色的最少。除了属性上的克制会影响到攻防伤害之外，玩家承受攻击的方向也是一个重要的因素，简单来说正面攻击所受到的伤害要比侧面、背后小得多，玩家需合理利用这些规则来有效保护我方角色，并尽可能多地对敌人造成伤害——这个系统也在后来的“《最终幻想战略版》系列”中得到了进一步的发扬。游戏融合了相当多的要素，这种全新的混合类型让玩家倍感新鲜，也体现了当年的日厂勇于开拓创新的精神。



◀各类属性参数设定相当精细，一丝不苟的制作态度令人佩服。



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱

1 6 7 17

◆Warner Bros. Games◆ACT◆2013年10月25日◆美版
◆白金难度：3◆白金所需时间：15～20小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


苍穹

白金综述

作为一款ACT，本作的流程不长，只不过收集要素较多，大部分奖杯也都与收集有关。在没有参考的情况下，一周目通过关大概需要6、7小时。想白金虽然要通关三遍，但快速冲关只需4小时左右，故本作称得是上“白金神作”。建议前两周目以熟悉流程为主，只需把不同的BOSS留到最后打，确保自己拿到该周目专属的战衣部件即可，其他的收集要素无需强求（想后两周目打得更轻松，建议一周目集齐强力战衣“Blackest Night”的所有部件）。第三周目在拿到所有流程所需的装备后，再展开地毯式搜索，将所有收集要素纳入囊中。收集要素的具体获得位置可参看“攻略透解”部分的配图。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	The Dark Knight	获得其他所有奖杯
金杯	The Collector	找到所有装备、部件和侦查案件的线索【收集奖杯】
铜杯	Last Laugh	击败小丑（Joker）【流程奖杯】
铜杯	Cobblepot's Plot Was All For Naught	击败企鹅人（Penguin）【流程奖杯】
铜杯	Face Off	击败黑面具（Black Mask）【流程奖杯】
铜杯	Cage Match	击败铜虎（Bronze Tiger）【流程奖杯】
铜杯	Born on a Monday	击败索罗门·格兰迪（Solomon Grundy）【流程奖杯】
铜杯	The Man Who Sometimes Misses	击败死亡射手（Deadshot）【流程奖杯】
铜杯	Domestic Disturbance	在哥谭市抓住猫女（Catwoman）【流程奖杯】
金杯	Cat Scratch Fever	击败猫女（Catwoman）【流程奖杯】
金杯	Bad Case of the Mondays	用电击镖和水击败格兰迪（Grundy）
铜杯	CSI: Blackgate	完成首个侦查案件【收集奖杯】
银杯	Party Pooper	打开小丑的所有“礼物”【流程奖杯】
银杯	Flew the Coop	解救被企鹅人关押的所有人质【流程奖杯】
银杯	Circuit Breaker	解除黑面具的所有炸弹【流程奖杯】
铜杯	Now You're Getting It	达成12连击
铜杯	In the Flow	达成25连击
银杯	Unnecessary Roughness	达成50连击
银杯	League Of Shadows	达成100连击
铜杯	Fresh Beats	累积将10名暴徒击倒在地
铜杯	He's Sleeping	累积达成20次潜行击倒
铜杯	Breathless	因吸入毒气而死
金杯	Grave Digger	解锁丧尸战衣
金杯	World's Greatest Detective	完成所有侦查案件【收集奖杯】
银杯	Oral Hygiene	找到并破坏所有的小丑牙齿【收集奖杯】
银杯	Bird on a Wire	找到并破坏所有的企鹅鸟笼【收集奖杯】
铜杯	Unmasked	找到并破坏所有的黑色面具【收集奖杯】
金杯	World's Snazziest Dresser	获得游戏中可以得到的所有战衣【收集奖杯】

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	Armored Edition	找到所有的装甲升级部件【收集奖杯】
铜杯	2112	找到所有的突袭升级部件【收集奖杯】
铜杯	Talk to the Hand	找到所有的护手升级部件【收集奖杯】

难点奖杯打法

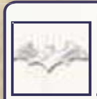


Bad Case of the Mondays



金杯

索罗门·格兰迪是工业区（Industrial）流程中段的BOSS，想解锁这个奖杯需用特殊的打法击倒他。首先必须完成管理区（Administration）的流程，在地下室得到装备——电击蝙蝠镖（Shock Batarang）。在与格兰迪交手的区域先扫描地上的积水，然后对大门进行破解触发BOSS出现。当格兰迪冲过来时先连点×键越过，然后切换电击镖瞄准积水，等他再度冲过来时将电击镖投入水中就可以形成电流从而令其陷入跪地的硬直状态，此时上去补上一顿连续拳就能解决BOSS并解锁奖杯了。



Party Pooper



银杯



Flew the Coop



银杯

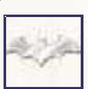


Circuit Breaker



银杯

监狱的三个区域分别有三个BOSS——小丑、企鹅人、黑面具，最后打倒的那个会影响通关前的一小段流程，同时涉及到战衣部件的收集要素。由于游戏采用自动存档机制，故这三个银杯每周目只能获得一个。



League Of Shadows



银杯

连击数相关的奖杯算是本作最有技术含量的奖杯。根据连击系统的规则，玩家在攻击的过程中不能出招落空、不能被敌人打到，此外也不能长时间不攻击。由于□键的主动攻击威力较大，想打出高连击数还是得多用△键的反击来达成，其间利用○键的披风攻击过渡。其实序章部分的第二场战斗就足以达成50连以上了，只不过由于长时间反击失误的几率也相对较大。推荐解锁100连奖杯的场所是在管理区（Administration），具体进度为击倒死亡射手（Deadshot）、来到狱长所在的房间附近后，蝙蝠侠需要前往地下室拿取电击镖。在向下的途中会遭遇一大波敌人，其中有几名身穿紫色护甲的强壮暴徒，他们皮糙肉厚、非常耐打，是大幅提升连击数的关键。在用○键披风攻击命中他的同时立刻连按□键，蝙蝠侠就会用快速的出拳攻击连续命中对方，每个护甲型暴徒能轻松累积20以上的连击数，其间只要注意反击其他杂兵的攻击，保证不断连，100连击只是时间问题。



Fresh Beats



铜杯

单从奖杯的描述很容易让玩家产生误会，普通的打倒实际上并不算“将暴徒击倒在地”，必须是披风甩晕敌人的同时按下□键，蝙蝠侠在连续快速出拳后的最后一下攻击（有无敌判定）打倒敌人才算累积1次。



He's Sleeping

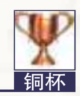


铜杯

潜行击倒的方法有很多，在游戏中遇到持枪敌人时都不建议硬拼，适当动动脑筋结合场景的特点无声地将敌人干掉，在通关前必定能累积到20次以上。

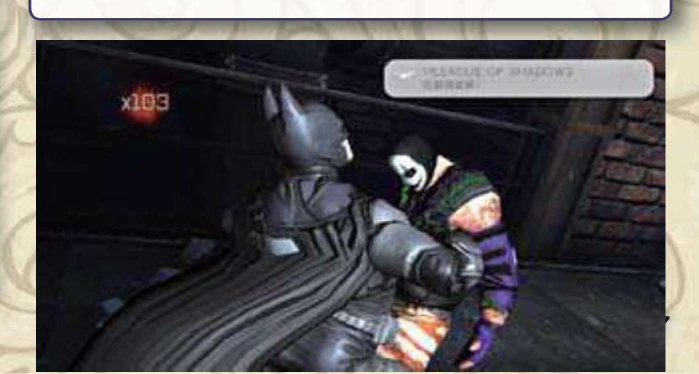


Breathless



铜杯

在小丑所控制的监狱管理区（Administration）有大量的绿色有毒气体，进入毒气范围后血槽上方会出现一条带有骷髅标志的绿色槽，绿色槽攒满后开始不断掉血、直到蝙蝠侠死去。第一次遭遇毒气时就可以故意用这种方法自杀解锁奖杯。





Grave Digger



金杯

奖杯条件的所谓“丧尸战衣”其实就是游戏中的“Blackest Night”战衣，该战衣的5个部件与BOSS的选择无关，任意周目都可以收集齐。

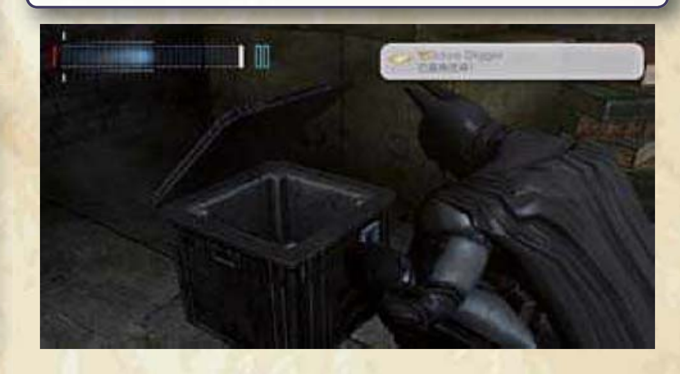


World's Snazziest Dresser

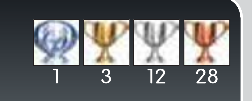


金杯

奖杯相关的战衣除了初期就有的“Arkham: Origins”外，还有“Blackest Night”、“Red Son”、“New 52”和“One Million”，后三套各有一个部件与BOSS的选择挂钩，故同样需要三周目才能拿齐。与家用机版联动的“Beware The Batman”不包括在内，没有PS3的玩家也无需担心。



无双大蛇2 终极版



◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2013年9月26日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：约200小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无

胧月



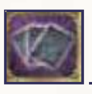
“《无双》系列”的白金门槛往往不在难度，而是对玩家在重复作业上的耐心的考验，本作更是将这一不良品性发挥到极致，尤其是无尽模式下的委托任务更是充满了恶意，相较之下《357》刷满全员好感度简直温和，至少只要开场扫一眼地图，就能边看片边刷；这委托任务还要满地图找人，有人性吗，嗯？流程方面，建议先打故事模式，刷出相关奖杯，之后利用强力的角色九尾の狐去刷生存模式和秘技卡片，最后再去对付无尽模式。无尽模式全迷宫踏破的奖杯需要从一周目开始就不要错过任何一关，不要跳关，以免四周目通关后还要重复作业。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	真の无双	获得其他所有奖杯
金杯	秘技カ–ド 收集家	获得所有秘技卡片
金杯	连携の极致	使出全部的特别三重猛攻
金杯	すべての力	获得所有仙界武器
银杯	サバイバル50连胜	决斗模式的生存模式50连胜
银杯	炼金术士	进行100次炼金
银杯	一心同体	无尽模式下令所有可用角色加入
银杯	笃志家	无尽模式下完成所有委托任务
银杯	魔窟の霸者	无尽模式下通过所有迷宫关卡
银杯	别つ世界	无尽模式一周目通关
银杯	尻尾收集家	故事模式下击破九尾的9条尾巴变化的武将
银杯	封じられし九尾	故事模式通过“小田原城决战”
银杯	孤独な复仇	故事模式通过“妖狐复仇战”
银杯	妖狐退散	故事模式通过“仙界逃亡战”
银杯	一骑当万	一关中击破10000人
银杯	异世界の绊	红叶、かすみ、ステルケンブルク、ソフィ–ティア4人与某一名武将的友好度均达到最大
铜杯	仙界からの归还	故事模式通过“魔王幽闭战”
铜杯	神镜の行方	故事模式通过“严岛の战い”
铜杯	神镜の欠片	故事模式通过“玉藻前封印战”
铜杯	真实の扉	故事模式通过“仙界将救出战”
铜杯	初めての炼金	第一次炼金
铜杯	真・初めての工作	“真・无双の战场”模式下第一次试玩过关
铜杯	转生名人	让一名武将转生3次
铜杯	强者との遭遇	无尽模式下击破“异界の强者”系武将
铜杯	新たな绊	无尽模式下召唤出第一个同伴
铜杯	支援者	无尽模式下第一次完成委托任务
铜杯	最深部到达	无尽模式下通过连接数为5的迷宫关卡
铜杯	魔窟への诱い	无尽模式下第一次通过迷宫关卡
铜杯	究极无双	发动真・无双爆发
铜杯	连携阵形技	无尽模式下使用阵形技连携
铜杯	お洒落番长	编辑武将颜色
铜杯	经验值フィ–バ–	获得“开眼の书”
铜杯	デュエル初心者	决斗模式下第一次与CPU对战
铜杯	对战初心者	决斗模式与其他玩家进行对战，线上或线下联机均可
铜杯	サバイバル初心者	决斗模式下第一次游玩生存模式
铜杯	秘技カ–ド 初心者	决斗模式下第一次发动秘技卡片效果
铜杯	新たな力	获得第一把仙界武器
铜杯	尻尾发见	故事模式下第一次击破九尾的尾巴所变化的武将
铜杯	旧友との再会	应龙加入我方

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	连携无双	第一次用出特别三重猛攻
铜杯	天空の舞	使出空中风格战技
铜杯	みんな一绪に	战斗中切换战斗风格
铜杯	异世界の强者	红叶、かすみ、ステルケンブルク和ソフィ–ティア均加入我方
铜杯	三位一体の马上闪光	骑马时使出真·合体技

难点奖杯打法



秘技カ–ド收集家



每名武将有两张秘技卡片，一张通常一张稀有，通常秘技卡片只需在角色加入我方后即会解禁，玩家在故事模式全通后自然会获得。稀有秘技卡片则需要通过达成特定条件方可获得，方法大体分为以下四类：

1.难度“难しい”以上通过特定关卡。注意，如果玩家是继承了PS3版《大蛇无双2》或PSP版《大蛇无双2 特别版》的存档，即便在前作中已经通过了该关的“难しい”或“修罗”难度，也要再打一遍才能触发解禁。符合该条件的稀有秘技卡片如下：

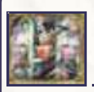
武将名	获得条件
宫本武藏	难度“难しい”以上通过1章的洞口救出战
夏侯渊	难度“难しい”以上通过1章的南郡の战い
关索	难度“难しい”以上通过1章的牛头山の战い
吕蒙	难度“难しい”以上通过1章的牛头山撤退战
安倍晴明	难度“难しい”以上通过1章的上田城夺还战
黄忠	难度“难しい”以上通过1章的手取川の战い
练师	难度“难しい”以上通过1章的洮水救出战
袁绍	难度“难しい”以上通过2章的剑阁の战い
レイチエル	难度“难しい”以上通过2章的江东の战い
今川义元	难度“难しい”以上通过2章的凉州の战い
ソフィ–ティア	难度“难しい”以上通过2章的辽东の战い
孟获	难度“难しい”以上通过2章的南中扫讨战
甘宁	难度“难しい”以上通过2章的三方ヶ原の战い
月英	难度“难しい”以上通过2章的手取川机巧战
三藏法师	难度“难しい”以上通过2章的洮水の战い
杂贺孙市	难度“难しい”以上通过2章的小牧长久手击退战
立花宗茂	难度“难しい”以上通过2章的兴势山の战い
姜维	难度“难しい”以上通过2章的兴势山阳动战
ステルケンブルク	难度“难しい”以上通过2章的徐州の战い
かすみ	难度“难しい”以上通过2章的兖州の战い
ガラシャ	难度“难しい”以上通过3章的广宗の战い
典韦	难度“难しい”以上通过3章的广宗突破战
关平	难度“难しい”以上通过3章的街亭の战い
明智光秀	难度“难しい”以上通过3章的街亭防卫战
阿国	难度“难しい”以上通过3章的雒城の战い
郭嘉	难度“难しい”以上通过3章的雒城解放战
风魔小太郎	难度“难しい”以上通过3章的寿春攻略战
貂蝉	难度“难しい”以上通过3章的潼关攻略战
神农	难度“难しい”以上通过3章的阳平关防卫战
稻姬	难度“难しい”以上通过3章的夷陵救出战
王异	难度“难しい”以上通过4章的长筱击退战
陆逊	难度“难しい”以上通过4章的合肥の战い
钟会	难度“难しい”以上通过4章的洛阳攻略战
庞统	难度“难しい”以上通过4章的小牧长久手の战い

2.对应武将技能熟练度S。建议队伍中带上百々目鬼，给角色装上仙气环去刷。如果继承的前作存档中武将熟练度已经是S，那么直接获得该稀有技能卡片。符合该条件的稀有秘技卡片有：石田三成、司马昭、孙策、孙权、太公望、夏侯惇、星彩、徐晃、伊达政宗、お市、くのいち、ねね、鲍三娘、卑弥呼、北条氏康、长宗我部元亲、大乔、岛津义弘、德川家康、丁奉、丰臣秀吉、关羽、郭淮、黑田官兵卫、贾诩、立花誾千代、马超、马岱、哪吒（人型）、张角、张辽、真田幸村、周泰、诸葛诞、竹中半兵卫、甄姬。

3.在决斗模式下打倒对应武将。玩家需要进“デュエルモ–ド”模式下选择“デュエル”，直接将CPU对手设定为想要拿的卡片的对应武将即可。符合该条件的稀有秘技卡片有：ジャンヌ·ダルク、ネメア、弁庆、蔡文姬、曹丕、曹仁、柴田胜家、岛左

近、董卓、伏羲、甲斐姬、凌统、刘禅、哪吒、浓姬、女娲、庞德、前田利家、前田庆次、森兰丸、上杉谦信、石川五右卫门、司马懿、孙坚、孙尚香、魏延、小乔、许褚、应龙、源义经、张郃、周瑜、诸葛亮、祝融、左慈、佐々木小次郎。

4.生存模式一定场数的连胜。玩家需要进デュエルモ–ド”模式下选择“サバイバル”，达成对应连胜数。玩家只要85连胜，即可一并获得该条件类型的所有稀有卡片，符合该条件的稀有秘技卡片有：曹操、刘备、黄盖、张飞、邓艾、王元姬、武田信玄、服部半藏、太史慈、吕布、本多忠胜、司马师、夏侯霸、织田信长、浅井长政、加藤清正、绫御前、毛利元就、百々目鬼、福岛正则、孙悟空、赵云、リュウ・ハヤブサ、あやね、红叶、直江兼续、平清盛、妲己、かぐや、牛鬼、远吕智、素戋呜、酒吞童子、真・远吕智、玉藻前、九尾の狐、浑沌、アキレウス。



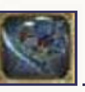
连携の极致



三重猛攻需要特定的队员和起始武将，在查看武将情报时按下□键，即可在该角色的头像旁看到其他两名角色的头像，那么只需让该角色与此二人组队，且由指定的武将始动，即可在战场上使出特别三重猛攻。注意如果不是由列表中指定的始动武将开始启动，即便队员正确也无法发动。

组队武将	始动武将	攻击顺
许褚 典韦 曹仁	许褚	曹仁→典韦→许褚
宫本武藏 徐晃 佐々木小次郎	徐晃	佐々木小次郎→宫本武藏→徐晃
张辽 徐晃 张郃	张郃	张辽→徐晃→张
郭嘉 星彩 稻姬	郭嘉	星彩→稻姬→郭嘉
吕蒙 凌统 甘宁	吕蒙	甘宁→凌统→吕蒙
黄盖 邓艾 孟获	黄盖	邓艾→孟获→黄盖
周泰 明智光秀 森兰丸	周泰	森兰丸→明智光秀→周泰
石川五右卫门 凌统 丰臣秀吉	凌统	石川五右卫门→丰臣秀吉→凌统
周瑜 太史慈 孙策	孙策	周瑜→太史慈→孙策
孙策 孙权 孙尚香	孙权	孙尚香→孙策→孙权
小乔 大乔 石田三成	小乔	大乔→石田三成→小乔
甄姬 练师 月英	练师	甄姬→月英→练师
赵云 马超 黄忠	赵云	马超→黄忠→赵云
关羽 关索 关平	关羽	关索→关平→关羽
刘备 关羽 张飞	刘备	张飞→关羽→刘备
庞德 马超 马岱	马超	庞德→马岱→马超
诸葛亮 庞统 徐庶	庞统	徐庶→诸葛亮→庞统
曹丕 陆逊 姜维	姜维	陆逊→曹丕→姜维
大乔 鲍三娘 卑弥呼	鲍三娘	大乔→卑弥呼→鲍三娘
司马懿 司马师 司马昭	司马懿	司马师→司马昭→司马懿
ねね 祝融 王元姬	王元姬	祝融→ねね→王元姬
夏侯惇 夏侯渊 夏侯霸	夏侯霸	夏侯渊→夏侯 →夏侯霸
袁绍 钟会 今川义元	袁绍	今川义元→钟会→袁绍
魏延 孟获 祝融	祝融	魏延→孟获→祝融
董卓 远吕智 妲己	远吕智	董卓→妲己→远吕智
孙悟空 平清盛 真・远吕智	孙悟空	平清盛→真・远吕智→孙悟空
吕布 源义经 哪吒	源义经	吕布→哪吒→源义经
源义经 平清盛 弁庆	平清盛	弁庆→源义经→平清盛
真・远吕智 浑沌 九尾の狐	真・远吕智	浑沌→九尾の狐→真・远吕智
貂蝉 三藏法师 阿国	三藏法师	貂蝉→阿国→三藏法师
かぐや 太公望 酒吞童子	かぐや	酒吞童子→太公望→かぐや
リュウ・ハヤブサ 服部半藏 风魔小太郎	リュウ・ハヤブサ	服部半藏→风魔小太郎→リュウ・ハヤブサ
あやね かすみ くのいち	あやね	かすみ→くのいち→あやね
德川家康 刘备 ジャンヌ・ダルク	ジャンヌ・ダルク	刘备→德川家康→ジャンヌ・ダルク
ネメア 曹操 织田信长	ネメア	曹操→织田信长→ネメア
アキレウス 妲己 毛利元就	アキレウス	妲己→毛利元就→アキレウス
左慈 直江兼续 安倍晴明	安倍晴明	左慈→直江兼续→安倍晴明
伊达政宗 郭淮 レイチエル	レイチエル	郭淮→伊达政宗→レイチエル
女娲 伏羲 神农	神农	伏羲→女娲→神农
あやね レイチエル 红叶	红叶	あやね→レイチエル→红叶
妲己 安倍晴明 玉藻前	玉藻前	妲己→安倍晴明→玉藻前
素戋呜 应龙 哪吒（人型）	哪吒（人型）	素戋呜→应龙→哪吒（人型）
百々目鬼 牛鬼 浑沌	浑沌	牛鬼→百々目鬼→浑沌
孙尚香 甲斐姬 ステルケンブルク	ステルケンブルク	孙尚香→甲斐姬→ステルケンブルク
ソフィ–テイア ねね 孙坚	ソフィ–テイア	孙坚→ねね→ソフィ–テイア
前田庆次 立花宗茂 本多忠胜	前田庆次	立花宗茂→本田忠胜→前田庆次
上杉谦信 直江兼续 绫御前	上杉谦信	直江兼续→绫御前→上杉谦信
お市 浓姬 王异	お市	浓姬→王异→お市
武田信玄 真田幸村 くのいち	武田信玄	真田幸村→くのいち→武田信玄
丰臣秀吉 浅井长政 立花宗茂	丰臣秀吉	浅井长政→立花宗茂→丰臣秀吉

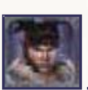
组队武将	始动武将	攻击顺
今川义元 刘禅 长宗我部元亲	今川义元	刘禅→长宗我部元亲→今川义元
石田三成 加藤清正 福岛正则	石田三成	加藤清正→福岛正则→石田三成
司马昭 诸葛诞 岛左近	岛左近	诸葛诞→司马昭→岛左近
风魔小太郎 孟获 丁奉	风魔小太郎	孟获→丁奉→风魔小太郎
甄姬 蔡文姬 长宗我部元亲	长宗我部元亲	蔡文姬→甄姬→长宗我部元亲
杂贺孙市 张角 ガラシャ	ガラシャ	张角→杂贺孙市→ガラシャ
前田庆次 前田利家 柴田胜家	柴田胜家	前田庆次→前田利家→柴田胜家
贾诩 黑田官兵卫 竹中半兵卫	黑田官兵卫	竹中半兵卫→贾诩→黑田官兵卫
岛津义弘 立花誾千代 立花宗茂	立花宗茂	岛津义弘→立花千代→立花宗茂
上杉谦信 武田信玄 北条氏康	北条氏康	上杉谦信→武田信玄→北条氏康



すべての力



所有仙界武器的获得方法参看《掌机王SP》Vol.211攻略的“仙界武器收集”部分。

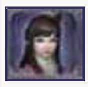


サバイバル 50 连胜



生存模式50连胜，装备大乔的秘技卡片用以回无双槽，用九尾の狐的“空中JA技→□连打→空中JA技→……”的无限循环即可屈死CPU。

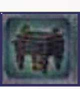




笃志家



需要完成仙女的所有依赖任务，相当鬼畜的奖杯，由于每次只能接5个任务，且任务的击破数从接下任务起才开始计算，因此建议玩家在一段时间内只接一种任务，比如先把击破杂兵的5个任务全部做完，再去分别去接击破大众脸武将、无双武将、异界强者，依次类推，以减少重复作业时间。



炼金术士

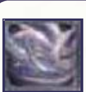


虽然原文提示是进行100“种”炼金，实际上只要进行100次就行，可以炼成同一种道具。

魔窟の霸者



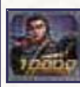
无尽模式共有4个周目，红、黄、蓝、紫这4种要石会分别在每个周目中依次解禁。玩家在游玩每一周目时要注意检查是否有遗漏关卡，务必保证一周目红、二周目红黄、三周目红黄蓝、四周目红黄蓝紫的所有关卡都通过。



尻尾收集家



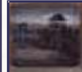
通过故事模式中有“神镜编”字样的7个关卡，由九尾尾巴变化的武将就在它们之中，需要特别注意的是许昌谋略战・神镜编的颜良也是九尾变化的将，系统不会予以提示，容易漏掉。其他关卡需要击破的均是敌方总大将。



一骑当万



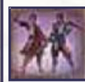
故事模式中较难达成，建议在无尽模式下挑战，可跟“最深部到达”这一奖杯同时拿。在连接数为5的迷宫里攒人数，每一层平均消灭2000人即可获得。



真・初めての工作



在“真・无双の战场”模式下任意编辑一个关卡，并选择“测试游玩”（テストプレイ）过关。注意如果没有测试游玩而直接保存并选择“战场プレイ”是无法解锁该奖杯的。



连携阵形技



在无尽模式下进行阵形技连携，比较简单的方法是选择火焰阵，先放龙卷然后在龙卷的位置放火球，即可形成火焰龙卷。

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



《口袋妖怪 Y》终于实现初步目标、《口袋妖怪 X》开了新坑，而《重装机兵4》又来了，所有的游戏时间毫无例外地都给了3DS，而回到家看着电视前面那几台落灰家用机有时难免感慨：曾经的一大梦想就是买全所有的游戏机。目前尽管离当时的梦想还很远但已经很满足了，然而有限的时间却只能让大多数游戏机落灰，时间最充裕的时候没钱买游戏机，现在买得起游戏机了却很少有时间玩。怎么说呢，游戏是我们的重要娱乐手段，不管时间长短，都珍惜可以用心投入到游戏中享受别样快乐的游戏时光吧！

上下班时间

上班时间工作，下班时间追妹子，感觉没时间玩游戏了啊（烧）！

马鞍山 许少玮

虫无兮： 上班时间玩游戏，下班时间玩游戏，呵呵（滚）。

白菜： 游戏的本质也只是消遣休憩的娱乐活动，怎么能跟追妹这样的人生大计相提并论呢？

马修： 少年，你的努力目标应该是：上班时间玩游戏，下班时间妹子陪你玩游戏！

希望以后……

姐姐去大学读书，9月时去军训七天，我虽然舍不得，但那段时间我姐姐和我喜欢的初中女同学一起迷上了《全职猎人 重制版》，太开心了！有姐姐和那个女同学跟我一起看我喜欢的《全职猎人》了！可能以后见面的机会很少了，但假期那么开心以后想起来也没有什么后悔了！希望以后我们三姐弟和我认识的同门以后有机会一起看我们一样喜欢的卡通！

广州 洪哥

白菜： 看起来怎么说不出的别扭……

马修： 为什么有种人生赢家的既视感呢……

只言片语 “猛汉4”都开始狩猎了，荒神还不速速来受死！《噬神者2》，大期待！（柳州 熊猫）

（该话题由广东东莞读者 Magic 提供）

掌门话题 玩的第一款正版游戏是什么?

白菜 幼时深受国产FC盗版卡“毒害”的本人，直到个人电脑进入（朋友的）家庭后，才接触到人生第一款正版游戏。名字已经不记得了，不过是一款国产的五子棋游戏。剧情讲述的是未来的某个时代，五子棋代替足球成为了世界最受欢迎的竞技运动，然后主人公作为一个新人，在各大前辈、天王和魔王的折磨下逐渐成长起来，最后成为世界最强的故事。这款游戏是在音像书城中买到的，价格依稀是70元上下，对于那个时代的孩子来说算是一笔巨款了。游戏的质量整体来说还不错，难度方面能给玩家制造一点紧张感，却又不会太难，当时还在上初一的我都能偶尔赢过游戏中最强的角色。而且在对弈之余还有曲折起伏的剧情可以欣赏，让我和朋友当时玩得很入迷。以接触正版游戏来说，确实是不错的初体验。

苍穹 对正版游戏这个话题印象颇深，家用机上早年间全是玩D版，首款正版游戏是在有了个人电脑后买的PC版《樱大战2》。后来在能力允许的情况下也支持了一些正版PC游戏，包括“《樱大战》系列”的其他几作。但最后被国产的PC游戏《龙狼传》雷得如坠十八层地狱，用电脑玩游戏也就越发少了。

阿鲁 本人接触正版游戏的时间很晚，没记错的话应该是来编辑部工作快一年的时间后，买首台PS3时随机器一同购入的《生化危机5》。当然这是指我买来并且放入机器里玩了的正版游戏。

马修 大概是1993年5月，老妈说他们单位一同事提出换卡玩，说那卡是日本带过来的，叫《绿色兵团》，人物也很真实，然后就拿我家的八合一换过去了。卡拿到后首先觉得个头比我的黄卡小；玩之前还觉得亏，因为我家的卡虽然都是《小蜜蜂》、《大力水手》这类但好歹有8个游戏，而这张卡只有一个……玩上感觉游戏难度很高，而对于只有周末2个小时游戏时间的本人来说，最远也就见到第二关的BOSS。当时没太大感觉，但后来有了正版盗版的概念后才发现，那竟然是我人生中玩过的第一款正版游戏！



仔细想想，我第一款玩的游戏就是直到现在也会偶尔拿出来玩玩的《双星物语》，当时是在亲爹打麻将赢了钱后我趁机敲诈得来的。当时买的是普通双版本中的布库尔版本，后来貌似还出了豪华版让我一度懊恼不已。这个游戏也算是我通关次数最多的游戏了，因为我就是对吃东西升级这个要素没有抵抗力啊！



第一款正版游戏应该是PC上的《金庸群侠传》，那时候还小，连盗版的存在都不知道。因为老爹入手了一台笔记本电脑，就兴冲冲地去给我买了游戏。但是为了不影响我的学习，老爹总是把游戏光盘随身带着去上班，只有周末的时候才带回来，导致我大多数时候只能对着桌面的程序发呆。不过现在回头看看，这款游戏还是蛮经典的，有时候某技术宅朋友还会分享一些《金庸群侠传》的MOD给我。



我的DC和PS2都是以《樱大战》为契机购入的，用DC玩《樱3》的时候发现这游戏怎么除了动画都没语音的？完全不如前两代好玩啊（那时真是横山智佐中毒者）。后来打零工赚了点钱，想想自己毕竟这么喜欢该系列，还是去买个正版吧。没想到把盘放进机器，奇迹发生了，这帮妞居然开口说话了！根本把持不住！不过这个故事有个悲伤的结局，就在那个星期我乘车从学校回家，丢了一个装着400元的钱包，等于这张《樱3》是我用一个月伙食费买的。



玩的第一款正版游戏应该是《口袋妖怪红宝石》，因为我们那是小城市，没有像样的游戏店，为了买游戏当时还特地装病请假去了趟省城，结果事情败露后被父母狠批了一顿。



最近手贱在淘宝上搜“掌机王SP”，搜到一些以前没有的辑数，便又买以前的《掌机王》，搞得老娘非常不爽。

武汉 小枫

苍穹：我刚用淘宝的时候，也淘换了不少过往的旧书和旧杂志，家里堆了满满一大橱子，而且特地上锁以免被卖废纸。

阿鲁：我寝室还有一大堆以前的书，谁要？八折处理啦！

虫无兮：鲁叔确定那些书打开之后不会得到神秘的触角什么的？

马修：鲁叔这是随时随地叫卖么……



只言片语 PSV-2000，没有最好，只有更好！（开平 钊哥）

微生活

画四格

苍穹：库玛，《MH狩猎日记》是你自己画的？

库玛：西瓜树画的啊。

马修：竟然不是你自己。

苍穹：你转正前说好的四格呢？

库玛：都忙死了画个毛线啦。

代交印

（《PSV专辑》截稿日）

苍穹：库玛，如果你明天就买PSV-2000，明天《PSV专辑》我替你交厂。

库玛：肯定要买！

（第二天下午）

苍穹：库玛，你买PSV-2000了？

库玛：没有，游戏店还没有港版。印厂的蓝纸到了吗？

苍穹：我都校完一多半了……

库玛：啊！已经到楼下不敢上去了……

活动与上班

编辑部原计划4日（周一）去澳门玩，库玛因为通行证找不到而没法去……

库玛：不去澳门玩的是不是放假啊？

阿鲁：你可以选择去澳门，或者上班。

库玛：啊？怎么这样……

胧月：我们是参加集体活动，给你放假就是鼓励不参加集体活动了。

库玛：太悲伤了。不对，这周六是要上班、所以周一应该可以休息的吧！周六不是《口袋玩家》截稿么？

马修：周五截。虽然截稿时间不变，但还是谢谢你帮我延了一天……

苍穹：你周一有多不想上班。

库玛：周一去吃堂本家好排队啊。

躺着中枪（2）

（库玛贴"掌门人"LOGO新加的虫无兮的截图）

库玛：啊哈哈哈，好像双马尾妹子！

虫无兮：你认识只穿泳裤的妹子的话，请务必介绍给我。

库玛：那种妹子一般都是贫乳，我没有兴趣。

苍穹：你打毛老师的脸！

库玛：我是我，毛老师是毛老师，每个人的审美不一样！

白菜：我怎么又躺着中枪了？

PSV、PSP和山寨

班上某女指着我的PSV说："这个我知道，是PSP。"我嫌麻烦没有解释。不久之后，此女与班上一有PSP的男生大吵，说那男生的PSP是山寨货……

高州 袁文涛



库玛：遇到这种天然呆妹纸就赶紧抱回家吧。

阿鲁：我很想知道这妹纸得知那PSP不是山寨货时是什么反应。

白菜：这点破事也能发展成大吵，现在的年轻人……

马修：我来推断个真相吧，故事中的妹子对游戏机这么感兴趣，如果长得特漂亮的话，现在应该是行家了，我说得对不对？

只言片语 209辑的Capcom回顾型专题很好，希望以后可以多刊登一些其他厂商的专题。（上海 季节の燮）

211辑调查之高性能和便携你更注重哪方面？跨家用机和掌机的游戏你更喜欢哪种？

一般是注重硬件的高性能，在家玩选择家用机，外出玩选择掌机。

开平 钊哥

硬件的高性能，所以第二个问题选择家用机。

南通 不吃鱼的猫

当然是高性能，在游戏性一样的前提下，哪个画面出色就用哪个平台。

桂林 伍尔佳

对于个人来说，3DS比LL就容易便携。便携做好了，再去考虑设计、再去考虑完整地提高性能。

苏州 老总

便携性！第二个问题么，玩的是游戏性，画面其次。

苏州 血祭狂歌

更注重高性能。而跨家用机和掌机的，我更喜欢掌机的。

汕头 小洪

还是单一登陆家用机或单一登陆掌机吧，不喜欢同时登陆。

北京 海豚

还是高性能吧，当然便携性也不能太差。第二个问题看情况，如果是RPG、AVG这类，还是喜欢家用机，若是共斗游戏或是休闲游戏、"咳咳"的Galgame，则还是偏爱掌机。

上海 景思清

机能和便携都要考虑，不过更关键还是看游戏，目前来说3DS LL非常满意。跨平台的是指PS3和PSV吧，我选择PS3，因为对于早买了PS3的本人来说，没必要为PS3有的游戏再多买个PSV机器。

厦门 MAG

在便携的基础上追求高性能。后者的话选择掌机——玩家用机目标太大，学生党伤不起啊！

深圳 刘景新

210辑调查之本届TGS最令你关注的新闻或游戏

最关注的游戏应该是《如龙 维新》，不知是不是因为看了《银魂》、《薄樱鬼》等动漫，看到新选组几位的造型之后被雷得外焦里嫩。不过个人还是很喜欢这种日式的沙箱游戏。

上海 蛤蟆闲人

本届TGS我最关注的游戏是《闪之轨迹》，因为它是一款无论画面还是剧情都不容小觑的掌机佳作。

上海 顾春军

《最终幻想X》，经典的好游戏！

南通 朱鑫嘉

《怪物猎人》狩王决定战！这可是《MH》界的大事！

韶关 Magic

TGS最关注的是PS4，游戏的话是《跨过我的尸体2》、《灵魂献祭Delta》、《英雄传说 闪之轨迹》、《FFX/FFX-2》HD版、《交响旋律最终幻想 谢幕》这些，都很喜欢，希望会有官方中文版。

广州 洪哥

Capcom宣布《怪物猎人 边境G》将于明年登陆PSV，"《怪物猎人》系列"在Vita上的第一作啊！还有《灵魂献祭》获得了日本游戏打上优秀奖，第一作就有如此的高素质！关注的游戏有《CE2》、《SSA》、《闪轨》、《初音》、《FFX/FFX-2》、《海贼王》……

广州 聪聪

中文游戏大爆发，此乃我等中国玩家的福音！

杭州 Deapthroat

亚版PS4比日版先发售，这下黄牛抢货不用办签证了，办张通行证就行了。

上海 王菁益

没有，《MH4》已经发售，惟一令我兴奋的或许就是能多几款中文游戏、尤其是信息量比较大的。

马鞍山 小海

PSV新型号，年轻新颜色，大爱！BLUE+YELLO！

汕头 Melmen

马修：这一转眼TGS上公布的PSV-2000和很多游戏都已经发售了，而PS4也发售在即，美好的向往很快成为现实，大概也是游戏展会特别吸引玩家的一大魅力吧。

烧录卡出了

3DS烧录卡出了，小伙伴们不买正版了，等完美破解了，唉……

上海 王菁益

虫无兮：虽然小编身边不少玩家也关注烧录卡，但是大多数人还是选择正版。毕竟现在的烧录卡使用条件还有限制，等完美破解也不知等到猴年马月，到时候正版玩家早通关封卡了，还哪里有人可以邂逅或联机。你完全可以拿上面这句话再扩充一下，给小伙伴们布道。

白菜：很多破解党都只想到"破解了游戏不花钱玩个够"，却丝毫没有想过联机、新作热度等问题。

阿鲁：你可以调教你的小伙伴买限定版。

马修：竟然还在等完美破解……新游戏玩不到，玩上了也没法在线联机，乐趣减少很多啊！

只言片语 《龙之王冠》的人设很对我的口味！（宁波 稀幻）



温州 A梦



马修：说起来当年多拉A梦还是本人第一个画了被好评的动漫角色呢。

马修：看着像是在打沙袋的奇怪方块人。

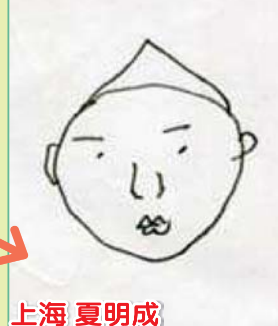
上海 小蛹

贵阳 丁娘娘

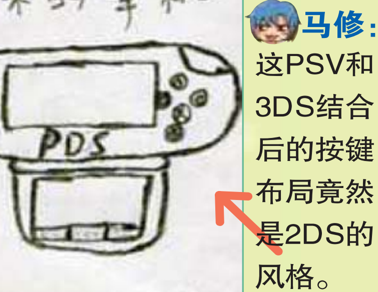


马修：一脸困倦配上“同志们辛苦了”的动作还是蛮喜感的。

马修：还是比较写实风格的小眼睛、小嘴的汉子……

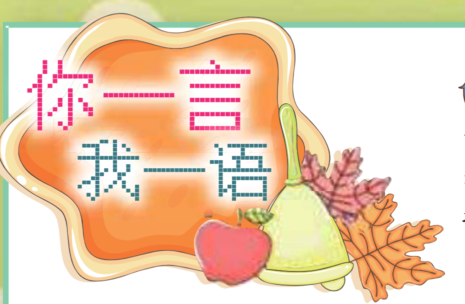


上海 夏明成



高州 城仔

马修：这PSV和3DS结合后的按键布局竟然是2DS的风格。



以前整天去光顾的杂货店，小学在那里买游戏王卡，一个月前回去看望还帮老板娘修理了机顶盒，可最近再去看望已经搬走，变成了三间服饰店，真令人伤心啊。

广州 洪哥

马修：物似人非的惆怅感吧，所以现在回老家发现一些小时候常见、尚未折迁的老街区和老建筑都会拍照留念。

周围的朋友都说五仁月饼不好吃，可是我觉得很好吃，他们从此都说我重口味……

北京 阿龙

马修：又想到中秋时候的热门话题了，月饼这东西其实就是按照喜欢的口味吃就可以啦，不必被他人、尤其是那些为了刷关注量而发无聊地域贴的营销微博号们给影响到。

本人看3D电影会晕，玩3D游戏会因为3D而吐吗？

北京 阿龙

马修：3D显示下的高速画面相对于舒缓的会更容易让人眩晕，不过目前3DS还真没有画面切换太激烈的游戏，实在拿不准可以去游戏店实机试下。

最开始被2DS雷到了，但看久了觉得有种莫名的亲切感，好像回到小时候看GBA的那种惊奇与冲动。老任还真会设计——慢着，这是给7岁以下小孩玩的吧！我什么时候已经和小孩子一个品位了？

大连 凌随意沫

马修：2DS的玩具造型的确很特别呢，至于能吸引到你，说明你尚存珍贵的童心啊。

小编们有玩过《应援团》吗？个人认为是NDS上除《口袋》外最好玩的游戏！

昆明 ガンダム

马修：玩过，虽然本人玩音乐游戏手残加从不背版，但不影响我对这款游戏的好评！

听说Gateway会使机子变砖？那么使用时有什么特别要注意的吗？

茂名 雨城

马修：网上的确有待机后系统崩溃的例子，不过是在Gateway发售之初而且极少，大多数是在待机时出现死机的情况。普遍的避免方法是使用红卡时尽量别合上机器待机。

因为对下载的东西不放心，所以游戏都是买实体卡。

郑州 泳池鲨鱼

马修：不过有些游戏很优秀而且只有下载能买到哦，这位同学不妨尝试下。

PSV上会推出《变形金刚》、《太空堡垒》这些经典动画片改编而成的游戏吗？

上海 顾春军

马修：虽然根据这两部动画的老动画改编游戏的可能性微乎其微，但当有新的电影或剧情版时，《变形金刚》和《超时空要塞》应该都会出相应的游戏作品，毕竟动视和NBGI都不是放着钱不赚的主。

入了《GTA5》与《口袋X》，这个月又要喝西北风了。

汕头 Melmen

马修：坚持住，下个月就可以一边大吃大喝一边玩心仪的游戏了！

只言片语 没有《MH》，用《GE2》来解馋。（苏州 血祭狂歌）

沈阳 Mr.X



汕头 Melman

马修：仔细想想没想出这萌物的原型，是原创的吧？

苏州 老总



马修：网购容易成瘾，还好钱花了还能重新赚。

马修：我竟然一眼就认出是阿姆罗了！看来我的高达情结还在。

马修：这是伸出墙的半截脑袋，还是一个帽子？

马修：仔细看了看，还是觉得是怪兽。

洛阳 高伟





昆明 ガンダム



天津 JK

马修：看起来是可以在都市飞檐走壁的厉害枪手。

手机牌子

发现微博上很多的游戏玩家手里的手机都是索尼的，像我这样用HTC的很少，有什么原因么？！

苏州 老总

白菜：说明你看的大都是索饭的微博。

胧月：我总觉得你是希望小编回答“索饭比较多”？其实没有必然关系，比如编辑部就没几台索尼手机。毛老师曾经也是“火腿肠”粉。

阿鲁：为啥我身边的朋友大都是用三星、苹果、诺基亚之流，有什么原因么？

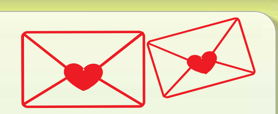
马修：我在微博上看的也大都是三星和苹果的这些啊……

稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
空の银月团	208	玩家点评	王国之心 梦中诞生	姓名、收款方式
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。212、213辑，定价：14元；

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、71辑，定价：18元。

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 希望能多介绍些好玩的小游戏啊！（南宁 卢尚拓）



深圳的天气逐渐转凉，终于到了不用开空调的日子了。庆幸不用再缴纳高昂电费的同时，又一个问题出现了，晚上睡觉到底开不开窗……开窗可以透气且凉爽，但会被蚊子咬；不开窗不会被咬但是闷得慌，人生果然无时无刻都要面临选择啊……

3DS LL怎么连接Wi-Fi啊？我想下载小火鸡，不会啊！希望详细解答，越详细越好！

北京 阿龙

先说3DS连接Wi-Fi，因为不知道你是什么语言版本，这里就以选项位置来说明吧：首先是在有Wi-Fi网络的环境且你知道密码。开机进入系统界面，点扳手图标进入，点左上的网络设定选项，点击第一项，进入后点上方大的新连接按钮图标，点左边按钮图标进入后，点最上方的寻找可访问热点，一番搜索后系统会把可用的Wi-Fi热点列出来，找到你知道密码的或无密码的，点击进入输入密码（如无密码则无此步骤），之后测试连接，成功后退出，这样便设定好Wi-Fi了。

而下载小火鸡需要在进入游戏的标题画面后，选第二项（读取存档下面那项），进入后选第一项，在接下来的提示选确认，然后选第二项网络接收，确定连接网络后系统就会搜索下载到小火鸡了。然后进入游戏，在任意一个精灵中心，会发现P·C柜台左边多了个女性，队伍中留个空位去与之对话，便能得到小火鸡了。如果对性格和个体值有要求，在与那女性对话前可以先存档。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

我想要合成铠玉！要强化装备时好缺铠玉。合成表上明明看到有铠石，但是还没有见到过，我已经150小时了。是怎么回事？

潮州 陈建洲

小编一开始也为了这个素材十分苦恼，后来跟着大大们去打高级的探索任务时，发现在90级以上的探索任务中，铠石会作为报酬出现，玩家可以在刷真铠玉的时候同时收集。除此之外，下位下载任务“砂漠に鸣らせ、胜ちどきの铜锣”当中，铠石也会作为基本报酬提供，没有条件打高级探索任务的玩家可以考虑通过这个任务来收集。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

想买3DS的《终极军团》，结果现在一手的日版价格不到200大洋，这是什么情况？值崩？这价格也贱得过头了吧。

大连 刘昊

游戏值崩有很多原因，例如游戏太老、游戏质量较低、游戏出货量太多等等。查了一下淘宝的价格，现在这款游戏的日版售价在180元左右，算是比较低的价格了，感兴趣的话可以出手了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

白色的PSP用久了之后，按键与摇杆都有些发黄了，怎么清洁呢？

湖北 袁雅婷

可以用棉签或者化妆棉沾一点温水和

只言片语 下半年就是《MH4》和《口袋妖怪 X·Y》了。（苏州 木下新一）

牙膏进行清洁，但在清洁时要注意防止水或者牙膏随着缝隙流入机器内部。

请问3DS LL在打开3D时，开关旁的3D字样会亮绿光吗？我是听别人说的，因为我的3DS LL的3D开关旁的3D字样不会亮绿光，被说是假机器！

北京 王云龙

我晕……让你朋友好好看看LL的3D开关字样，那是刻上去的，能亮才有鬼了……现在只有老版的3DS，其3D开关才会有绿光指示。

利用内容管理助手怎么将电脑中的歌曲、视频复制到PSV里？

北京 林建综

在电脑上打开内容管理助手后点鼠标右键选择“设置”，之后便会出现如图菜单，将所需的对应文件放到菜单上指定的文件夹里即可，从PSV里导出的文件也会存放在这个指定的文件夹里。

PSP上的“游戏共享”怎么传游戏啊？和朋友都传不了。

海南 王治杰

PSP的这个功能需要游戏本身支持才能使用。目前支持这个功能的游戏不是很多，简单来说的话有《铁拳 暗之复苏》、《杀戮地带》、《比波猴赛车》、《异说最终幻想》、《山脊赛车》、《太鼓之达人2》、《比波猴学院》、《潜龙谍影 掌上行动》、《上海》、《泡泡龙》、《炸弹人》、《忍道 焰》、《火爆狂飙 传奇》等，因此最好在联机前查一下手上的游戏是否支持“游戏共享”的功能。确认可行后就只需与小伙伴们都进入联机模式，让有游戏的机器建立主机，其他人进入游戏共享就可以进行联机了。

《口袋妖怪 X・Y》光靠这两个版本就能把所有的精灵收集齐吗？

Email sei

不行的，有一部分《X・Y》里没有的精灵需要用软件“口袋银行”附带的“口袋转移”从旧版作品中传过来，软件从12月25日开始在e商店上提供下载，每年的使用费用为500日元，从配信日到明年1月31日期间可领取30日免费试用券进行试用。注意口袋银行对应的旧版软件只有《口袋妖怪 黑・白》和《口袋妖怪 黑2・白2》4款。

《MH4》的红黑龙任务怎么出？现在只见过用修改器改出来的。

上海 景思清

根据目前的攻略情况来看，HR到达100后游戏中就没有新的任务了，而这些任务当中并没有红黑龙的登场。从红黑龙的素材数量来看，因为比一般的交换素材要多，估计官方日后会推出相关的下载任务。当然这也只是个猜测，毕竟暂时还没有任何风声。顺带一提，黑龙会在HR70的任务中登场，而煌黑龙的素材则会在玩家击败HR100时出现的蛇王龙之后，在龙人商人处追加。

为什么我在打完村天回龙后，又做了几个任务，天回龙的任务却不见了。

广东 陈铭智

村6星和集会所7星的高难度任务都是随机的，如果任务不见了的话接几个其他的任务做做，然后这些任务又会重新出现的。

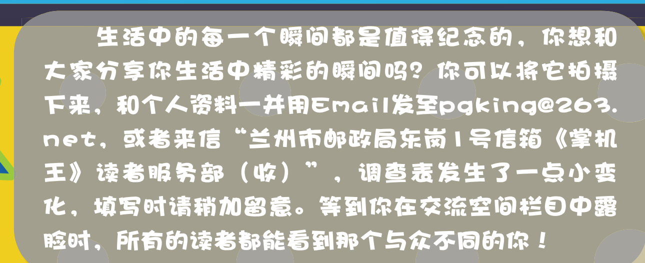
《无双大蛇2 终极版》的宝珠炼金里，吸生珠、分身珠和快愈珠的素材各是什么？从哪种敌兵处获得？

上海 王磊

当时攻略限于资料和时间，未能给出这三种宝珠的素材，现公布如下：吸生珠——绢糸×1，雾卷物一卷（从雾忍处获得）×2；分身珠——绢糸×1，桃の种（从输送兵处获得）×2；快愈珠——翡翠の欠片×1，遁卷物三卷（从遁忍处获得）×2。







※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

陈智生　昵称：死之斩月

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP、NDS、GBA
喜欢的游戏：《火纹》、《机战》、《生化》、《恶魔城》
地址：广东省广州市海珠区草芳横一巷六号之四503
邮编：510220　　QQ：1312940203
电话：15915995423
想说的话：一个人有了3DS后，却发现拥有此机的人只有我一个。

程梦宁　昵称：z皮

性别：女　　年龄：14
拥有掌机：iDSL、3DS LL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《动森》
地址：广东省深圳市福田区香梅北特发小区嘉隆星苑B-0908
邮编：518034　　QQ：1799562010
Email：1799562010@qq.com
电话：13808801702
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

凌志云　昵称：LZY

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《牧场》、《传说》
地址：浙江省湖州市安吉县天荒坪区港口村喻家坞107号
邮编：313300
电话：0572-5015919
想说的话：祝《掌机王SP》各小编精神充沛，越活越年轻。

张钊

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《轨迹》
地址：内蒙古呼和浩特市新城区总局街38号院投资公司宿舍3号楼一单元2号
邮编：010010　　QQ：745172398
Email：745172398@qq.com
电话：15049113566
想说的话：最近好忙啊！

陈加盛　昵称：ちんがせい

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《梦幻之星》
地址：广东省潮州市潮安县浮洋镇三胜村
邮编：515645　　QQ：1660852592
Email：Q1660852592@hotmail.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　花了900元入了《闪轨》的DX限定版。（郑州 泳池鲨鱼）

王凌轩

昵称：Dante

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《恶魔城》
地址：四川省成都市温江区柳城大道111号6栋
邮编：611130　QQ：2267412212
Email：2267412212@qq.com
电话：15902827724
想说的话：现在读高中，基本没时间玩游戏，很难得写封信，《掌机王SP》加油！

杨明健

昵称：贱男

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《MH》
地址：北京市石景山区北京大学首钢医院
邮编：100000
Email：jj0024aiyuqing@163.com
想说的话：《掌机王SP》俺爱你！

周添翼

昵称：腹黑之怪怪

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MH》、《啪嗒嘭》
地址：上海市松江区荣乐中路800弄白洋苑56号301室
邮编：201600　QQ：894525748
Email：woguoranshifuheia@163.com
想说的话：讨厌萝卜，讨厌猪肉铺。

王鹏程

昵称：DADA

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《P4G》、《重力异想世界》、《忍龙》
地址：福建省泉州市丰泽区泉州七中
邮编：362000　QQ：646142533
Email：646142533@qq.com
电话：15695954187
想说的话：第一次写回函，希望与同城的学生玩家多多交流！

许亮

昵称：alleycat

性别：男　年龄：24
拥有掌机：PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《机战》、《逆转》、《恶魔城》
地址：上海市浦东区芳华路630弄20号602室
邮编：201204　QQ：857604086
Email：857604086@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

夏禹成

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi LL、GB
喜欢的游戏：《口袋》、《DQM》
地址：上海市青浦区沪青平公路4607弄5号楼303
邮编：201700　QQ：1300041424
Email：1300041424@qq.com
电话：15618382207
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

周逸凡

昵称：小蛹

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《火纹》
地址：上海市松江区民乐三村127号102室
邮编：201600　QQ：656293310
Email：656293310@qq.com
电话：13916074275
想说的话：冷静面对中考，求RP爆发啊！

朱天奕

昵称：Fateknight

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSV、PSP、3DS
喜欢的游戏：《FF》、《DJ Max》
地址：江苏省南京市江宁区南京航空航天大学江宁校区4-603-3
邮编：210000　QQ：992807615
Email：992807615@qq.com
电话：18013391783
想说的话：音游狗一只。

只言片语　《自由战斗》的设定不错啊。（宁波 稀幻）



阿鲁
在之前的吐槽栏目中，苍老师曾经侃侃而谈过自己儿时各种赚钱买卡的事，那么这次首先就来说说大家学生时代的赚钱法，这个问题是咱临时想到的，大家可以开始发言了。
半夏
鲁叔想到的都和钱有关，让人没有谈的愿望。
白菜
求放过我枯燥的童年。
胧月
家教，这我已经说过N遍，估计读者都看腻了。
Sienna
白天上课晚上上班，还发过传单。
酷洛洛
做兼职，各种问卷调查。
库玛
打工。
半夏
儿时就能打工？库玛一定生活在水深火热中。
库玛
学生时代啊。
胧月
给亲爹捶捶肩膀，200到手。
库玛
你亲爹好大方！
胧月
说你的亲爹。
半夏
哇！这样的亲爹我也想要！
阿鲁
捶捶肩就能拿200？想当年我打扫半天的清洁才能拿5块哎！

库玛
你听他乱讲！怎么可能！
胧月
哦不对，你的亲爹不用捶就可以直接要。
库玛
那是以前，现在工作了怎么还有脸去要。
阿鲁
我怎么记得你才要了台PSV来着？
库玛
那个时候还没转正好么，转正了之后一分钱没要过。
阿鲁
你说的可是工作了没脸要，不是转正哦。
库玛
修正一下：工作转正了后没脸要。
阿鲁
突然觉得有了库玛后我都不用控制吐槽的走向了，真棒！
半夏
库玛小姐你要快点转移话题，不然又是黑你的特辑，你赶紧说一下坐在你前面的虫无兮怎样怎样。
库玛
我前面的虫无兮是个大土豪，已经不参与此类话题了。
虫无兮
苦壕（库玛的新昵称）又想污蔑我等贫民。
库玛
虫无兮：穷人就只知道谈钱。
虫无兮
像苦壕这种才能悠闲地聊，我还要努力工作养家。

库玛
我也打过工啊，很辛苦的啊喷。
虫无兮
我都不想跟苦壕谈钱了，感觉都挫伤工作的士气了。
半夏
我也不想了……鲁叔又找了这样令人郁闷的话题。
库玛
对啊……鲁叔每次一提出这种现充的话题我都觉得很忧伤。
半夏
对，鲁叔你就不能找点例如最近吃了啥好吃的，这么美味的话题么。
阿鲁
敢情现在的话题里连钱这个字都不能谈了么……
库玛
说钱伤感情。
阿鲁
为啥苍老师没有出现？这不是他最喜欢的话题么？苍老师你在哪里（呼唤状）。
马修
在你后边（苍穹的座位在阿鲁的斜后方）。
库玛
确实，这种话题没苍老师参与觉得档次略有降低。
乌冬
鲁叔嫌火力不够猛，召唤了苍老师。
库玛
苍老师来了的话我就知趣地退下了，都不想参与这么忧伤的话题

的感觉。
阿鲁
靠自己的努力赚钱养家糊口，这么有意义的事怎么就被你们这些壕扯成忧伤的话题了。
白菜
学生时代赚钱养家糊口？
库玛
因为一旦扯到钱我就会被塑造成什么土豪角色啊掀桌！明明我不是！
阿鲁
你就不应该否认，你看看毛老师，人家就从来不否认。
库玛
啧。
阿鲁
土豪怎么了？土豪也有人权！你要大胆地站起来对着天空呼喊：我是土豪！
库玛
呸！
苍穹
以前不都说过卖废品、收集蝉蜕赚钱的事了嘛。其他也就还有倒卖一下游戏卡带、光盘，赚赚零头罢了。
阿鲁
倒卖……光盘？
半夏
倒卖……光盘……
库玛
苍老师居然倒卖过……光盘
苍穹
游戏光盘咯，PS、PC时代的事了。兵法有云：置之死地而后生，当你的资产为0时，你会想尽法子赚钱的。
阿鲁
为啥我当年就想不到这些……
苍穹
因为你不穷啊。
阿鲁
当年只会傻傻地卖废铁，瘦弱的我每次又搬不动多少……
胧月
瘦弱的你简直不能直视。
虫无兮
虽说我家破产过，但是我当时真的没有找到像苍老师这么多的路子赚钱。
马修
破产过？说明以前家里有产业啊！
阿鲁
破产……我以为这个词只会在电视剧里出现。
虫无兮
没有产业，就只是啥都没有了，家破没人亡。
库玛
原来是大户人家，你们现在知道真正的土豪是谁了吧。
虫无兮
苦壕总是造谣生事转移注意力。
库玛
你到底对我有多大的恶意OTZ
半夏
原来新人之间有这么多纠葛！你们要在编辑部上演一部波澜壮阔的《甄嬛传》么！
阿鲁
咳咳，还是换个话题吧，不然苦壕都要被打成筛子了。接下来的话题由上海的陈佳伟提供，他想知道小编最喜欢的游戏公司。当然这里可以把讨论的范围扩大一些，可以是不同年龄段喜欢的游戏公司，也可以省略掉“最”字，只要是喜欢的游戏公司都可以说，当然肯定得有喜欢的理由才行。
胧月
绝壁NBGI！
马修
NBGI！
虫无兮
Konami。
阿鲁
库玛同学，这种话题要是你再被集火，那我就真救不了你了。
库玛
小时候玩《双星物语》时喜欢法老控，现在因为玩猛汉喜欢卡普空。
乌冬
NBGI一择。
白菜
鲁叔选了个库玛容易被集火的话题，又装好人了。
苍穹
这种话题明显应该集火毛老师（上子弹ing）。
阿鲁
毛老师，被瞬间打脸的感觉怎么样？
半夏
小时候是台湾的大宇，因为《明星志愿》，现在是Capcom……吧 毕竟有《逆转》、《BASARA》、《MH》。
库玛
对，大宇的游戏也玩得很多，还喜欢《模拟人生》那公司，那公司的模拟游戏也玩了好多。
胧月
《模拟人生》那公司……还能再业余点吗，编辑同学。
白菜
张嘴吃药。
苍穹
毛老师：“你是怎么转正的”。
库玛
苗头不对，我滚蛋了。
马修
好吧，正经说，以前是Konami，FC时还出了个同名游戏貌似。
阿鲁
咱以前最喜欢的公司肯定是Square，因为《FF》。
苍穹
PS时代之前是光荣，PS2时代以后Vanillaware吧。
半夏
啊……光荣……光荣如果把《大航海时代》新作吐出来我们还能做好朋友。
马修
FC时候的Konami、《无双》月刊化前的光荣、做《电车GO》时候的Taito、做《重装机兵》时候的Data East、没韩化前的SNK、没DLC之前的NBGI、Capcom、Pokemon、IS……发现我喜欢的蛮多的。
阿鲁
你其实喜欢的只是游戏吧？
马修
想想好像还真是。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每期栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

小编寄语

虫无兮

●我给《MH4》定了一个目标：做出11根操虫棍并升到顶级。达到目标我就收手去玩别的游戏，不然时间都耗在这上面了。年底还是有不少有兴趣的游戏的，虽然我都没钱买……

●10月的新番动画只看了一部《Kill la Kill》，我没期望它能达到《天元突破》的水准，只希望能够像过去的GAINAX一样给我独特的体验就好。就现在的几集来看，剧情还没完全展开不过不失，莫名其妙地气势十足这一点不知道是不是承接了《学园一姐黑神》的动画版之后留下的后遗症呢？说起来，《学园一姐黑神》还有可能出第三季吗？我还是挺期待能看到动起来的安心院呢。

●森博嗣的“V系列”目前看了四本，除了“You may die in my show”这一句以外还没感受到特别出彩的地方，总感觉设定上脱离现实得太严重了，悬疑和侦探之间的尺度没拿捏好。我还是喜欢以前“S&M系列”多一些，尤其是《全部成为F》。

库玛

●终于入手了PSV-2000！放在抽屉里落灰的《龙之王冠》总算派上用场了！虽然已经错过了联机的最佳时机只能soloplay，但好的游戏就是一个人单刷也不会枯燥呢！

●最近发现在编辑部里我的绰号从“苦妈”变成了“苦壕”，这种兼具着人生赢家和人生悲剧的设定是怎么回事啊可恶，还有最近就算做了卖萌的求别黑的图片也没有阻挡众人黑我的脚步，啊……心好累。

●看见有读者怀疑我的性别，在这里想澄清一下，吾辈绝对是如假包换的女孩子！偶尔流露出来的汉子气息都只是为了融入编辑部作出的伪装啦！诶，没办法，为了讨生活就只能稍微牺牲一下我原本高贵冷艳的形象了。



►都这么羞耻PLAY了，编辑部里的大大们求别再黑！

胧月

★在我的既有观念中，Rachel一直是个立回难但连续技简单的角色，所以武学智慧不及毛老师万分之一的吾辈以前也经常能凹死一些老师傅，不过到了《刻之幻影》就再也打不出那些民工连了，一个连段里3个微DASH是怎么回事啊喂。

★众编晚餐时纷纷表达对《LEGAL HIGH2》里小雪的不满，毕竟在我们卑微的审美观里，小雪也许很有成熟女性的风韵，却实在算不得美人。于是大家纷纷列举出自认为漂亮的熟女，竹内结子、仲间由纪惠和筱原凉子都因为气质不符被否了，苦壕竟提出吉高由里子，年纪不对吧？当天讨论未果，三日之后，突然想起还有内田有纪这个强力候选。

★最近工作群里前田敦子的表情很少被使用了，取而代之的是白石麻衣的囧图，你们简直没有人性。

酷洛洛

◆虽然之前外界一直说iPhone5C怎么差怎么差，价格还一降再降，现在国行的价格甚至比港行还便宜，于是本人就趁此机会入了一台，发现其实还挺不错啊，至少手感比iPhone5好，加上塑料机身，再也不担心会压扁了，就是iOS7的系统体验有点不爽，扁平化图标先不说，各种过渡效果使得整体操作变得缓慢，我实在不需要这种花俏的玩意啊。

sienna（美编）

◆现在每周五必看《爸爸去哪儿》，很久没有追电视节目了，《爸爸去哪儿》你赢了。

◆我表妹要结婚了，看着她去拍的婚纱照真替她高兴，要一直幸福哦。

◆截稿完就开始休年假了，要和妈妈一起回老家待几天，想想就开心。

咕噜（美编）

◆深圳一年一度的东门商战，“昼夜不分”购物狂潮刚刚结束，马上又要迎来双11的网络商战。铺天盖地的广告满街都是，各位商家就不能消停一下吗？口袋里的子弹还没捂热就又要发出去了……

◆努力了不一定有收获，世界上真有一种东西叫无能为力。当然，对无权无势的大多数人们来说，不努力更加是一无所获。

马修

◆经过100多小时的游山玩水，《口袋妖怪Y》终于通关并把二周目的事件都完成了。然后又买了《X》，竟然才花233元，比首发便宜太多了！于是《X》新坑也开了。

◆考虑到换机器FC好友会被重置，之前已然被重置好友的《Y》便被插到本人那落灰很久的初版3DS上——那台3DS上次启用还是作为当时编辑部唯一可用烧录卡的机器来评测烧录卡的。如今被果断升级到6.6了，毕竟买3DS的一大重要目的就是玩《口袋妖怪》。

◆写下这段小编寄语时《X》版还没到第三道馆，而本人又一大本命系列最新作《重装机兵4》也发售了。但限定版首发价格觉得贵了些，于是打算等等再买，反正《X》还要打。但钱包君相当躁动啊……纠结到中午，还是在网上拍下一套限定版。

◆《交换日记》被停了有些小惆怅，还记得刚开的时候和大伙涂鸦得那叫一个开心，开始的热度过了后虽然都不画得那么频繁了，但偶尔FC好友间还是会有惊喜。没想到《Y》通关时的涂鸦竟然成为本人在《交换日记》上最后给好友们发的消息……拍下来纪念一下吧。



阿鲁

■随着虎牙的毕业，本人基本也算从AKB这个巨坑里跳出来了，不过不少虎牙还没毕业时的演唱会蓝光碟依旧是笔不小的开支，好在很快就要到尽头了，我就再最后挥霍一把吧。

■《口袋妖怪Y》目前进度已经打完第4个道馆了，由于最近事情太多，打到这里算是不错的速度了。由于不怎么懂属性克制关系，前期流程基本都是靠等级碾压过去的，不过听说后期不靠属性压制战斗会比较困难，看来是时候找擅长《口袋妖怪》的同事资讯一下如何配置精灵和配招了。

苍穹

◎《蝙蝠侠》的攻略临时落到头上，于是年假计划继续延后。话说回来这是今年继《恶魔城》和《雷曼》后个人写的第三篇美式游戏攻略了，这是要被迫转型的节奏？

◎自动存档这个游戏设定对于一般玩家而言可能显得比较体贴和人性化，但绝对是写攻略时的噩梦（尤其是不能手动关闭的）。一旦错过某个要素或是想测试和验证一些打法的话，就得重新开档，纵使游戏流程不长也经不起这么折腾啊……

◎由于工作繁重，再加上个人沉迷于在路边的花草丛中抓怪，《口袋妖怪Y》的进度缓慢，截稿前尚未打完第二个道馆。《重装机兵4》也已发售，《口袋》的通关势必要大幅延后了。

白菜

□首先不得不弹劾的是，11月初的PSN非常恶心，三天两头掉线，掉了又连不上。接下来要抨击的是《BBCP》的排位战，虽然1格信号也能打，但恶性搜索卡机BUG和搜索区域BUG的发生，让玩家一天下来都打不了几场。强强合璧无异于雪上加霜，导致这段时间的网战打得那叫一个窝火，于是我十分愤怒地购入了《泪洒三重冠Ⅱ》，用金钱上的支出来排解我的愤怒。

□说起《泪洒三重冠Ⅱ》这款游戏，本来我是一点没关注，不过某个朋友知道我以前很迷《传颂之物》，就贴了一段阿露露在本作中的战斗视频给我看。第二天游戏拿到手里，才发现阿露露竟然是跟本篇完全无关的DLC角色——更可气的是，因为角色强度关系，在11月7日之前还不许我使用。总有一种被耍了的感觉……

□前段时间玩了3DS上的《星霜的亚马逊女战士》的试玩版。大家也许都关注其中的“因子解放”擦边球去了，不过就个人来说，战斗系统与角色建模更加吸引我，特别是战斗系统非常有特色。游戏即将发售，推荐喜欢RPG的玩家不要错过这款游戏。

半夏

★最近沉迷鳕鱼起司这种零食，从香港零食屋屯了不少，然后在半夜开一罐菠萝啤一边看着新番一边吃喝，过着标准的大叔生活，实在是太堕落了，不好不好。

★《全职高手》快完结了，每场比赛都非常精彩，感谢作者写出了这么多个性鲜明的角色，这些在小说里拼命努力的人们会一直活跃在读者心里吧，如果蓝河能多出场一点就好了呢。

★《MH4》最近终于突破HR50，习惯了穿一身带激运的金火龙套，每次都会获得满满的素材，偶尔为了打雷属性怪换套装的时候就会特别失落，要是有激运护石就好了啊！（谜之音：做梦！）

乌冬

◆虽然有点火星，不过惊闻这次《口袋》中生蛋竟然能遗传5项父母的个体值，作为一个孵蛋党，这种守得云开见月明的感觉是怎么回事（泪流满面）。但话说回来，能遗传5项个体值都开放了，不知道几时厂商才肯做个饲育屋有蛋后会自动发消息提示的系统来方便玩家呢，结果这次孵蛋选种依然得在饲育屋门前来回跑，看来又可以把长年以来的日剧和动画给补完了。

◆接上条，本以为从《MH4》的刷发掘装备地狱中出来后可以抱着轻松的心态玩玩《口袋》，到头来又跳进了刷蛋地狱，真是累感不爱……

Tuxi（美编）

◆回家经过夜市，看到大街上拴了头驴，其实本人也分辨不出到底是驴还是骡子，于是多看了几眼，全身黑漆漆的，只耳朵边上一圈白毛，体型比老家的牛小很多，虽然有点弱不禁风，但是样子也挺可爱。本人第一次见到很稀奇，四周居然没有人围观觉得更稀奇了，平时有点什么都会围得水泄不通的……

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

本辑发售表最值得关注的是不少预定明年发售的游戏将发售日敲定在1、2两个月，至于本月最值得关注的作品当属《噬神者2》。从目前PSV和PSP两个平台的预约量来看，本作的合计销量有望突破50万，而考虑到目前PSV已经基本完成了对PSP的交接，PSV版的数字将占据其中大半，打破《P4G》和《初音未来 女歌手计划 f》长时间保持的销量纪录并不困难。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年11月					
14日	世界足球 胜利11人 2014	ワ–ルド サッカ– ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	4980日元
14日	徽章机器人 双人战 甲虫版	メダロットDUAL カブトVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	徽章机器人 双人战 锹形虫版	メダロットDUAL クワガタVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	星霜的亚马逊女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	RPG	6090日元
14日	大合奏！乐队兄弟 P	大合奏！バンドブラザ–ズ P	Nintendo	MUG	4800日元
14日	多啦智慧 迷你多啦音乐队与7种智慧	ドラちえ ミニドラ音乐队と7つの知恵	小学馆	ETC	4800日元
21日	海贼王 无限世界 红	ワンピ–ス アンリミテッドワ–ルド レッド	NBGI	A・AVG	5980日元
21日	料理妈妈5	クッキングママ5	Office Create	SLG	5040日元
21日	料理妈妈5（e商店下载）	クッキングママ5	Office Create	SLG	售价未定
21日	偶像活动 我的两位公主	アイカツ！2人のmy princess	NBGI	SLG	5480日元
22日	马里奥聚会 岛屿漫游	Mario Party: Island Tour	Nintendo	ETC	39.99美元
28日	恶魔高校D×D	ハイスク–ルD×D	角川Games	AVG	6300日元
28日	初音未来 未来计划2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	6279日元
28日	初音未来 未来计划2（e商店下载）	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	5600日元
28日	假面骑士 旅行者战记	假面ライダ– トラベラ–ズ战记	NBGI	A・AVG	5480日元
28日	美食的俘虏 终极求生	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元
28日	美食的俘虏 终极求生（e商店下载）	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元
28日	难攻不落三国传 蜀与时之铜雀	难攻不落三国传 蜀と时の铜雀	Klon	RTS	5800日元
2013年12月					
4日	磷光圣枪（e商店下载）	磷光のランツェ	Amzy	ACT	1000日元
5日	勇气原点 谨为续篇	ブレイブリ–デフォルト フォ–ザ・シ–クウエル	Square Enix	RPG	4990日元
5日	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人～人类最后の翼～	Spike Chunsoft	ACT	6090日元
5日	进击的巨人 人类最后之翼（e商店下载）	进击の巨人～人类最后の翼～	Spike Chunsoft	ACT	6090日元
5日	游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华	游戏王ZEXAL 激突！デユエルカ–ニバル	Konami	TAB	4980日元
5日	雷电十一人GO 银河 超新星	イナズマイレブンGO ギャラクシ– ス–パ–ノヴァ	Level–5	RPG	5500日元
5日	雷电十一人GO 银河 超新星（e商店下载）	イナズマイレブンGO ギャラクシ– ス–パ–ノヴァ	Level–5	RPG	5500日元
5日	雷电十一人GO 银河 大爆炸	イナズマイレブンGO ギャラクシ– ビッグバン	Level–5	RPG	5500日元
5日	雷电十一人GO 银河 大爆炸（e商店下载）	イナズマイレブンGO ギャラクシ– ビッグバン	Level–5	RPG	5500日元
5日	机灵粉碎者	ガイストクラッシャ–	Capcom	ACT	4990日元
5日	吃豆人世界	パックワ–ルド	NBGI	ACT	4980日元

近期售点

重装机兵4 月光歌姬

11.7 ◆角川Games◆RPG◆6980日元 3DS 期待度 A



画面相比前作大幅进化的《MM》最新作，12名队员供玩家任意编成，在原先正统的战斗和培养系统上新增随战斗次数而累积的附加点数，用以强化特技，令我方队员更具个性。新追加的战车市场可供玩家自由购买，并改装成心仪的车体。不过强大的课金系统也许会成为降低游戏乐趣的隐患，不建议老玩家过度使用。

噬神者2



11.14 ◆NBGI◆ACT◆5980日元 PSV/PSP 期待度 A



当前索系掌机上最大牌的狩猎游戏终于解禁。有潜力打破PSV游戏销售纪录的本作追加了全新的3种武器和攻击动作，以及随着游戏风格进化的必杀技，玩家可觉醒特有必杀技，在多人联机时展现自己的特长。在使用原创主人公体验壮大的主线故事的同时，也能领略令同伴角色获得成长的分支剧情。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
21日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエはじまりの物语 ～アーランドの炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
28日	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
28日	真・三国无双7&猛将传（PS商店下载）	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
28日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲート 线形拘束のフェノグラム	5pb.	AVG	7140日元
28日	白色相簿2 幸福的前方	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	4980日元
28日	白色相簿2 幸福的前方（PS商店下载）	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	3900日元
28日	半罪少女 诱惑	クリミナルガ–ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	6090日元
28日	半罪少女 诱惑（PS商店下载）	クリミナルガ–ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	5000日元
28日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！ 提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！ 麻雀が强くなる方法 ～初中级者编～	加贺Create	TAB	3990日元
28日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！ 女流プロに挑战！ 彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
		2013年12月			
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980日元
19日	失忆症 V版	AMNESIA V Edition	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	NBGI	ACT	5980日元
19日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	薄樱鬼 镜花录（PS商店下载）	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2800日元
26日	最终幻想X HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X HD版（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	《最终幻想X/X–2 HD版》合集包	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	7140日元
26日	《最终幻想X/X–2 HD版》合集包（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	6400日元
		2014年1月			
23日	歌组575	うた组み575	SEGA	PUZ	7350日元
23日	歌组575（PS商店下载）	うた组み575	SEGA	PUZ	6500日元
23日	龙珠Z Z之战	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	龙珠Z Z之战（PS商店下载）	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	东京新世录 作战深渊	东京新世录 オペレ–ションアビス	Cyberfront	AVG	6090日元
30日	魔界战记4 归来	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	6279日元
30日	魔界战记4 归来（PS商店下载）	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	5000日元
30日	蔷薇少女 世界转动	ロ–ゼンメイデン ヴエヘゼルン ジ–ヴエルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
30日	蔷薇少女 世界转动（PS商店下载）	ロ–ゼンメイデン ヴエヘゼルン ジ–ヴエルト アップ	5pb.	AVG	6300日元
30日	圣诞之吻 收藏版	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
30日	圣诞之吻 收藏版（PS商店下载）	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
		2014年2月			
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（PS商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	超级女主角战记（PS商店下载）	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
27日	影牢 暗黑公主	影牢 ダ–クサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴアルハラナイツ3 GOLD	Marvelous AQL	RPG	5229日元
		2014年3月			
19日	JUMP全明星 胜利之战	Jスタ–ズ ビクトリ–バ–サス	NBGI	ACT	6980日元
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
20日	战国无双4（PS商店下载）	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元

PlayStation Portable



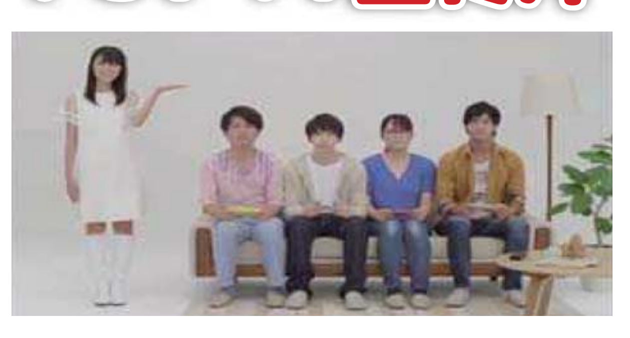
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	战极姬4 争霸百计 护花之誓	战极姬4～争霸百计、花守る誓い～	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
14日	世界足球 胜利11人 2014	ワ–ルドサッカ– ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	3980日元
21日	随花开	花咲くまにまに	5pb.	AVG	6090日元
28日	幸运日记+	your diary+	Alchemist	AVG	7140日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假 特别假日	向日葵の教会と长い夏休み –extra vacation–	Kero Makura	AVG	6279日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假 特别假日（PS商店下载）	向日葵の教会と长い夏休み –extra vacation–	Kero Makura	AVG	5229日元
		2014年1月			
23日	金色琴弦3 另一片天空 神南篇	金色のコルダ3 Another Sky feat. 神南（じんなん）	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

DVD光盘 内容导视

任天堂《大合奏！乐队兄弟P》网络直播会10.29




PSV TV宣传片



游戏展望台



- 激 武士与龙 开战、同盟战争
- 救世之吻
- 噬神者2
- 撕纸大冒险
- 剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星
- 影牢 黑暗公主
- 游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华
- 真·三国无双7&猛将传





新作特搜队

- 蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱



新动一刻

- 苍翼默示录 记忆变动
- 机巧少女不会受伤



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》的演示视频最后，小编演示了与哪一位BOSS的战斗？

A.企鹅人　　B.小丑　　C.猫女



PSP-2000/3000保护套 3名





213辑读者回函表

姓名________ 昵称________ 年龄________ 性别________ 职业________

地址________ 省________ 市（县）________ 区________

____

邮编:________

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：________

喜欢的游戏：________

Email：________

电话：________ QQ：________

想说的话：________

照片(大头贴)&自画像

如果你单身，谈谈你在光棍节的故事。如果你有另一半，谈谈游戏在你们之间所起到的作用，正面负面均可。

____

目前公布的三款能玩PSV游戏的设备，你更喜欢哪个？说明原因

□PSV-1000 □PSV-2000 □PSV TV

____

希望看到哪些专题企划内容？________

希望看到哪些攻略或特快？________

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！(可提多项)

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年11月28日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：企鹅人 □B：小丑 □C：猫女